TOKYO DEFENDER
東京ディフェンダー

TOKYO DEFENDER
東京ディフェンダー

Defensores, chegamos na edição trinta. Pela primeira vez, conseguimos bater todas as expectativas de continuidade.

Nesta edição, vamos continuar a falar sobre como jogar com as classes de personagens, e desta vez será sobre Paladinos. Aproveitando que estreou na Netflix a série Live Action do pirata que estica, apresentaremos as fichas dos tripulantes dos Chapéus de Palha, para 3D&T Alpha. Já no Disney+, com a série da Asohka, teremos as adaptações do Esquadrão principal de Star Wars Rebel, escritos pelo fundador da REVISTA. Estreando em nossas páginas, vamos ter um pequeno estudo sobre Capitão Nemo de Jules Verne e fechando tudo, uma matéria com novos kits para personagens psionicos.

Depois deste parágrafo gigante, aproveitem a leitura! Nos sigam nas redes sociais e acompanhem o Discord.

Wellington Botelho

WELLINGTON BOTELHO
Editor-Chefe

DOUGLAS QUADROS
Editor-Executivo

WELLINGTON BOTELHO
HENRIQUE "MORCEGO"
ERIC ELLISON
EDGARD CASTRO
Colunistas

GISELE QUADRO
HENRIQUE SANTOS
PEDRO MAYWORM
SAULO DANIEL
DANILO NUNES
W. ANDERSON GOUVÊA
Colaboradores

MILTON DIOGO
RAUL GALLI
Diagramação

WELLINGTON BOTELHO
DOUGLAS QUADROS
RAUL GALLI
Revisão

AGRADECIMENTOS ESPECIAIS A GUILHERME DEI SVALDI E KAREN SOARELE DA JAMBÔ EDITORA

04 REGRAS EXPANDIDAS: PALADINOS

13 REGRAS EXPANDIDAS: HELLETRISTAS

20 ADAPTAÇÃO: ONE PIECE

29 ADAPTAÇÃO: STAR WARS REBELS

34 GALERIA DE VILÕES: CAPITÃO NEMO

TENHA MAIS RPG!

BRASIL DRAGÃO

AVENTURAS • MAPAS • TOKENS • MONSTROS

ASSINE EM DRAGAOBRASIL.COM.BR

REGRAS EXPANDIDAS

Como jogar de Paladino

Defensores, sejam bem-vindos a segunda matéria sobre como interpretar algumas classes de personagem na sua mesa de RPG. Dessa vez, vou abordar como tema a classe do Paladino. Muitos jogadores acham complicado interpretá-los, visto que precisam seguir certas regras impostas nos sistemas, que obrigam toda a mesa a jogar em volta. Em troca, o grupo ganha um personagem sólido, que ataca, defende, cura e pode lançar magias divinas. Se o mestre não equilibrar os eventos que acontecem nas sessões, certamente ocorrerão conflitos entre os jogadores.

Nas primeiras versões do sistema 3D&T, o Paladino existia como uma Vantagem Única. Na última versão lançada, o 3D&T Alpha, ele acabou sendo apenas uma Vantagem Básica, podendo combiná-la com outras Vantagens Únicas. O texto oficial, do Manual 3D&T Alpha, página 1d+35 diz:

PALADINO (1 PONTO): Você é um guerreiro sagrado. Um soldado que recebeu poder dos deuses, guiado por nobres ideais de honra e justiça. De certa forma, Paladinos são muito parecidos com clérigos. A diferença é que personagens com Clericato muitas vezes podem ser cultistas a serviço do mal, enquanto Paladinos sempre lutam pelo bem. Não existem Paladinos malignos.

Paladinos recebem um bônus de +1 em testes de Resistência. Isso não aumenta seus Pontos de Vida ou Magia além do normal para sua Resistência verdadeira.

Um Paladino pode lançar as magias Cura Mágica e Detectar o Mal, pelo custo normal em Pontos de Magia, mesmo sem ter nenhuma vantagem mágica.

Sozinha, esta vantagem não permite lançar outras magias. No entanto, usuários de Magia Branca só conseguem lançar certas magias divinas quando também são Paladinos.

Todos os Paladinos seguem os Códigos de Honra dos Heróis e Honestidade (sem ganhar pontos). Um Paladino jamais pode adquirir Magia Negra.

Quando o cenário de Tormenta foi lançado, em 1999, um dos principais NPCs da história princial era o Paladino de Arton. Por muitos anos, ele foi o expoente máximo de herói para os fãs, visto que também era um dos pseudônimos de Marcelo Cassaro. Mas depois de toda essa introdução, vamos ao que interessa.

Sabemos que os paladinos:

- São guerreiros sagrados que juraram proteger os indefesos, lutar pela justiça;
- Seguem um código de ética rigoroso, que pode variar dependendo do cenário do jogo;
- Também são conhecidos por sua integridade e honra, e que precisam tomar decisões que estejam alinhadas com esses valores, mesmo que isso signifique enfrentar desafios ou sacrificar vantagens pessoais.
- Preferem o combate justo e evitam táticas sujas. Lutam com bravura e ética, sempre dando um exemplo de como a justiça deve prevalecer.
- Possuem uma fé forte em uma divindade ou causa, e podem se deparar com situações onde a justiça e a compaixão entram em conflito, devendo ser um exemplo inspirador para os outros personagens do grupo.

Provavelmente no começo da campanha, talvez comece como um idealista ingênuo e, com o tempo, aprenda a lidar com as complexidades do mundo. Mas quais são as origens para se criar uma classe como o Paladino?

Os jogos de RPG tem raízes na literatura e nas lendas, principalmente na cultura medieval europeia e nas histórias de cavalaria. O termo "paladino" é derivado do latim "palatinus," que significa "membro do palácio" ou "cavaleiro de alta posição." A palavra foi posteriormente associada a cavaleiros de grande habilidade e coragem que serviam como heróis e defensores do reino.

Uma das origens históricas pode ser rastreada até os romances de cavalaria medievais, como "A Canção de Rolando" (Chanson de Roland), que é uma das obras mais famosas desse gênero. Nessa epopeia, Roland, um cavaleiro carolíngio, é retratado como um herói paladino que serve ao imperador Carlos Magno. O personagem Roland se tornou um modelo arquetípico do paladino corajoso e leal. Outra fonte importante é o ciclo arturiano, que apresenta personagens como o Rei Arthur e seus cavaleiros da Távola Redonda. Essas histórias também influenciaram a ideia de cavaleiros virtuosos que lutam pela justiça e pela honra. Já nos jogos, a classe de paladino foi formalizada e popularizada a partir dos anos 1970 com a criação de Dungeons & Dragons (D&D), um dos primeiros sistemas de RPG.

Como observamos anteriormente, os Paladinos foram inspirados nas histórias do Imperador Carlos Magno, também conhecido como Carlos, o Grande. Foi um governante carolíngio que se tornou uma das figuras mais importantes da Europa na Idade Média. Ele reinou como Rei dos Francos de 768 a 814 e posteriormente foi coroado Imperador do Sacro Império Romano-Germânico em 800 pelo Papa Leão III, sendo lembrado por suas conquistas militares, seus esforços para unificar partes da Europa Ocidental e Central e seu papel na promoção da cultura e educação.

A lenda de Carlos Magno é rica em história e mito, e suas realizações e ações foram frequentemente exageradas e romantizadas ao longo dos séculos. Aqui estão algumas das lendas e aspectos mais notáveis associados a Carlos Magno:

COROAÇÃO POR LEÃO III: A lenda mais conhecida sobre Carlos Magno é sua coroação como Imperador do Sacro Império Romano-Germânico pelo Papa Leão III em 800. Isso é frequentemente visto como o renascimento do Império Romano no Ocidente e estabeleceu uma forte relação entre a Igreja e o Estado.

REI ARTUR: Há ligações entre Carlos Magno e a lenda do Rei Artur. Alguns contos medievais afirmam que Carlos Magno teria sido o ancestral de Artur, embora essas conexões sejam principalmente míticas.

OS DOZE PARES DA FRANÇA: Carlos Magno é frequentemente associado aos "Doze Pares da França," um grupo de heróis e cavaleiros lendários que serviram sob seu reinado. Esses cavaleiros, como Rolando, Ogier, e Oliver, aparecem em várias histórias e canções épicas.

CÓDIGO DE CARLOS MAGNO: Embora não haja um "código" formal atribuído a Carlos Magno, ele é frequentemente lembrado por promover a educação e a cultura durante seu reinado. Ele estabeleceu escolas e bibliotecas em todo o seu império, incentivando a preservação de textos clássicos e religiosos.

CRUZADAS E LUTAS CONTRA OS SARRACENOS: Carlos Magno também é associado a campanhas militares contra os sarracenos (muçulmanos), com a lenda retratando-o como um defensor do Cristianismo na Europa.

LONGEVIDADE E GIGANTISMO: Em algumas lendas, Carlos Magno é retratado como um gigante ou um homem de grande estatura, o que adiciona um elemento mítico à sua figura.

Já o Ciclo Arturiano, também conhecido como a Lenda do Rei Artur, é uma coleção de histórias, mitos e lendas que giram em torno do Rei Artur, um lendário líder britânico do século V ou VI, e seus cavaleiros da Távola Redonda. Essas histórias são uma parte fundamental da literatura e da cultura europeia, especialmente da medieval. A narrativa principal do Ciclo Arturiano inclui várias lendas notáveis, sendo uma das mais famosas a lenda de Camelot. Aqui está uma visão geral das lendas de Camelot e do Ciclo Arturiano:

O REI ARTUR: frequentemente retratado como um rei corajoso e nobre que liderou os britânicos em suas lutas contra invasores saxões. Ele é conhecido por sua lendária espada Excalibur, que ele retirou de uma pedra, e por sua busca pelo Santo Graal.

A TÁVOLA REDONDA: Artur estabeleceu a Távola Redonda, uma mesa onde seus cavaleiros se sentavam em igualdade de condições. Entre os cavaleiros mais famosos estavam Lancelot, Gawain, Percival e Galahad.

CAMELOT: é a corte lendária onde Artur governou. É descrita como uma cidade próspera e uma sociedade ideal, onde a justiça e a honra eram valorizadas. Camelot é frequentemente associada ao local da Távola Redonda e ao castelo do Rei Artur.

LANCELOT E GUINEVERE: Uma das partes mais dramáticas da lenda envolve o amor proibido entre Sir Lancelot, um dos cavaleiros mais bravos, e a rainha Guinevere, esposa de Artur. Esse romance causa divisões e conflitos na corte de Camelot.

A BUSCA PELO SANTO GRAAL: Uma das histórias mais conhecidas do Ciclo Arturiano é a busca pelo Santo Graal, o cálice usado por Jesus na Última Ceia. A busca pelo Graal é uma jornada espiritual e heróica que vários cavaleiros da Távola Redonda empreendem em busca da graça divina.

MORTE DE ARTUR: O Ciclo Arturiano culmina com a batalha de Camlan, onde Artur é mortalmente ferido e levado para a misteriosa ilha de Avalon para ser curado. Sua morte é cercada por mistério, e algumas versões da lenda sugerem que ele retornará um dia.

Mas nem só de histórias fantásticas vivem os paladinos, pois existe uma ligação entre a imagem de guerreiros valorosos e as Cruzadas da Igreja Católica, especialmente no contexto das narrativas e da cultura medieval europeia. Embora a classe de personagem do paladino nos jogos de RPG modernos seja uma criação posterior, ela incorpora muitos elementos associados às Cruzadas e à cultura cavalheiresca da época.

Um dos elementos é a luta pela fé e devoção. Tanto os paladinos quanto os cruzados eram frequentemente retratados como indivíduos altamente religiosos, dedicados à uma causa de fé. Os paladinos costumam servir divindades ou princípios religiosos, enquanto os cruzados embarcavam em campanhas militares para recuperar terras sagradas e promover o cristianismo.

Outro elemento entre ambos está relacionado ao seguimento de um código rigoroso de conduta que enfatizava a honra, a coragem e a justiça em suas ações. Esses códigos eram baseados em princípios cristãos. Tanto os paladinos quanto os cruzados eram vistos como heróis e aventureiros dispostos a arriscar suas vidas em nome de uma causa nobre. Eles eram admirados por sua bravura, dedicação, e proteção dos fracos e oprimidos.

Infelizmente, também há uma ligação histórica entre as Cruzadas e a Inquisição da Igreja Católica, embora esses tenham sido eventos distintos em momentos diferentes do tempo.

As Cruzadas foram uma série de campanhas militares e religiosas empreendidas pelos cristãos europeus ocidentais entre os séculos XI e XIII. O objetivo principal das Cruzadas era recuperar a Terra Santa (Jerusalém e terras circundantes) do domínio muçulmano. Essas

Podemos traçar paralelos entre a representação dos paladinos e certos aspectos de conflitos religiosos na história recente, embora sejam simplificações e não captem toda a complexidade dessas situações. Aqui estão algumas considerações:

IDEALISMO E DEVOÇÃO: Tanto os paladinos quanto alguns indivíduos envolvidos em conflitos religiosos podem ser movidos por um senso profundo de idealismo e devoção à sua causa. Isso pode levá-los a tomar ações extremas em nome de sua fé.

JUSTIFICAÇÃO MORAL: Em alguns conflitos religiosos, os grupos envolvidos acreditam que estão agindo em nome de uma causa justa ou moral, semelhante à maneira como os paladinos frequentemente lutam por justiça e retidão.

CONFLITO ÉTNICO E RELIGIOSO: Muitos conflitos do século XX e XXI têm uma dimensão étnica e religiosa, onde as identidades religiosas desempenham um papel importante nas tensões e hostilidades.

MISTICISMO E SACRALIDADE: Em alguns casos, líderes e combatentes em conflitos religiosos podem recorrer a elementos místicos ou religiosos para justificar suas ações, criando uma aura de sacralidade em torno do conflito.

No entanto, é fundamental ressaltar que a realidade dos conflitos religiosos contemporâneos é incrivelmente complexa e multifacetada, com fatores políticos, sociais, econômicos e culturais desempenhando papéis significativos. O fanatismo religioso armado frequentemente envolve questões de geopolítica, nacionalismo, desigualdade e acesso aos recursos, entre outros.

Além disso, o uso da violência em nome da religião é amplamente condenado pela comunidade internacional, e a maioria das religiões do mundo prega a paz e a convivência harmoniosa. Portanto, é importante evitar generalizações simplistas ou romantizações de tais conflitos e entender que eles têm consequências humanas devastadoras.

campanhas resultaram em uma série de conflitos armados, viagens e interações culturais entre o mundo cristão e o islâmico.

A Inquisição da Igreja Católica, mais especificamente a Inquisição Medieval, foi uma série de instituições eclesiásticas e procedimentos usados para investigar, julgar e punir indivíduos considerados hereges pela Igreja. A Inquisição foi formalmente estabelecida no século XIII e continuou em várias formas até o século XIX. Seu objetivo era eliminar a heresia dentro da Igreja Católica e garantir a ortodoxia religiosa.

Mas se vocês acreditam que esses problemas ficaram no passado medieval, ainda existem conflitos religiosos no mundo motivados por uma variedade de fatores, incluindo políticos, culturais e sociais. Aqui estão alguns dos principais conflitos religiosos em andamento:

- Conflito Israel-Palestina.
- Guerra Civil na Síria.
- Guerra no Iêmen.
- Conflitos na Nigéria.
- Conflitos na Índia.
- Conflitos em Mianmar (Birmânia).
- Ataques do Estado Islâmico (ISIS).

Lembrando que a situação em conflitos religiosos pode evoluir e mudar ao longo do tempo. Além disso, essa lista não é exaustiva, e existem outros conflitos religiosos regionais e locais em andamento em diferentes partes do mundo. A resolução desses conflitos frequentemente envolve uma combinação de esforços políticos, diplomáticos e sociais, além de respeito pelos direitos humanos e a liberdade religiosa. A história da humanidade está repleta de conflitos religiosos que ocorreram ao longo dos séculos. Alguns desses conflitos religiosos notáveis do passado incluem:

GUERRAS DE RELIGIÃO NA EUROPA (SÉCULOS XVI E XVII): As guerras de religião na Europa foram uma série de conflitos que envolveram principalmente protestantes e católicos. Entre essas guerras, destacam-se a Guerra dos Trinta Anos (1618-1648) e as Guerras de Religião na França (1562-1598).

INQUISIÇÃO ESPANHOLA (SÉCULOS XV A XIX): A Inquisição Espanhola foi um tribunal eclesiástico estabelecido na Espanha para perseguir e julgar aqueles que eram considerados hereges ou não conformes com a ortodoxia católica. Muitas pessoas foram perseguidas e executadas durante esse período.

CONFLITOS NA IRLANDA (SÉCULOS XVI A XX): Os conflitos na Irlanda têm raízes religiosas e políticas, com uma longa história de tensões entre católicos e protestantes, que culminaram em conflitos armados, como o período conhecido como "Problemas" na Irlanda do Norte.

GUERRAS DE RELIGIÃO NA FRANÇA (SÉCULO XVI): As Guerras de Religião na França foram uma série de conflitos entre católicos e protestantes huguenotes. Elas abalaram a França e resultaram na assinatura do Édito de Nantes em 1598, que concedia liberdade religiosa aos protestantes.

CONQUISTA ESPANHOLA DAS AMÉRICAS (SÉCULOS XVI E XVII): A colonização da América pelos espanhóis frequentemente envolveu conflitos religiosos com povos indígenas, bem como esforços de conversão ao cristianismo. A Inquisição Espanhola também se estendeu às colônias americanas.

CONFLITOS NA ÍNDIA (SÉCULOS XVI A XVIII): Os conflitos religiosos ocorreram na Índia entre hindus e muçulmanos, bem como entre hindus e sikhs, com episódios de violência com base religiosa ao longo dos séculos.

É importante dizer que o jogo de RPG é uma forma de entretenimento e ficção, e não deve ser usado como uma plataforma para promover a intolerância religiosa ou qualquer forma de discriminação. Aqui estão algumas dicas sobre como interpretar um paladino em uma mesa de RPG sem trazer intolerância religiosa:

SEPARE A FICÇÃO DA REALIDADE: Lembre-se de que o RPG é uma atividade de ficção, e os personagens que você interpreta não são reflexos de suas crenças pessoais. Mantenha uma clara distinção entre a narrativa do jogo e suas próprias opiniões e valores.

RESPEITE AS CRENÇAS DOS OUTROS JOGADORES: Na mesa de RPG, pode haver jogadores com diferentes crenças religiosas ou espirituais. Respeite essas diferenças e evite representar seu personagem de maneira que possa ser ofensiva para outros jogadores.

COMUNIQUE-SE COM O GRUPO: Antes de começar o jogo, converse com os outros jogadores e o Mestre (DM) sobre os limites e expectativas da campanha. Certifique-se de que todos estejam confortáveis com o tom e o enfoque da narrativa.

EVITE ESTEREÓTIPOS NEGATIVOS: Evite representar sua personagem paladino de uma maneira que reforce estereótipos negativos sobre qualquer religião ou grupo religioso. Em vez disso, concentre-se em aspectos positivos, como a moralidade e a ética.

PROMOVA VALORES POSITIVOS: Use seu papel de paladino como uma oportunidade para promover valores positivos, como justiça, compaixão e coragem, em vez de se concentrar em conflitos religiosos ou intolerância.

TENHA EMPATIA PELO DM E OUTROS JOGADORES: O Mestre (DM) e outros jogadores têm suas próprias histórias e personagens para desenvolver. Esteja disposto a apoiar suas escolhas narrativas e a colaborar para criar uma experiência de jogo enriquecedora para todos.

RESOLVA CONFLITOS DE MANEIRA MADURA: Se surgirem situações de conflito na narrativa do jogo, tente resolvê-las de maneira construtiva e madura, em vez de permitir que elas se transformem em conflitos pessoais.

O Mestre (DM) e o jogador devem evitar que um personagem paladino se torne autoritário militar em um jogo de RPG. Compreenda profundamente o código de ética do seu personagem. Embora eles geralmente sigam um conjunto de princípios rígidos, isso não significa que eles precisam ser autoritários ou inflexíveis. Concentre-se em aspectos como justiça, honra e proteção dos inocentes, em vez de regras militares estritas. Lembre-se de que eles também são conhecidos por sua compaixão e empatia. Não hesite em demonstrar compreensão e misericórdia quando apropriado. Esteja aberto a diferentes pontos de vista e soluções, mesmo que não se alinhem

completamente com as crenças do seu personagem. Embora sejam devotados a suas crenças, evite representar seu personagem como alguém cegamente fanático. Permita que seu paladino questione e reflita sobre suas ações e decisões. Se seu paladino cometer erros ou tomar decisões que tenham consequências negativas, veja isso como uma oportunidade para o desenvolvimento do personagem. Aprendizado com os erros é um traço de caráter importante.

Assim como a queda dos Cavaleiros Jedi para o Lado Sombrio da Força, os Paladinos também acabam virando Algozes, seja por cometerem um ato falho, por atos de vingança ou qualquer outro motivo que o Mestre e o Jogador queiram explorar. Normalmente, nesses tipos de narrativas, é necessário haver uma jornada de redenção, assim como ocorreu com o personagem de Darth Vader, que no final do Retorno de Jedi, desistiu de tudo e ajudou seu filho contra o Imperador Darth Sidious.

Certamente, existem muitos personagens fictícios em várias formas de mídia que são representados como paladinos, seguindo um código de ética rigoroso e lutando pelo bem e pela justiça. Aqui estão alguns exemplos notáveis:

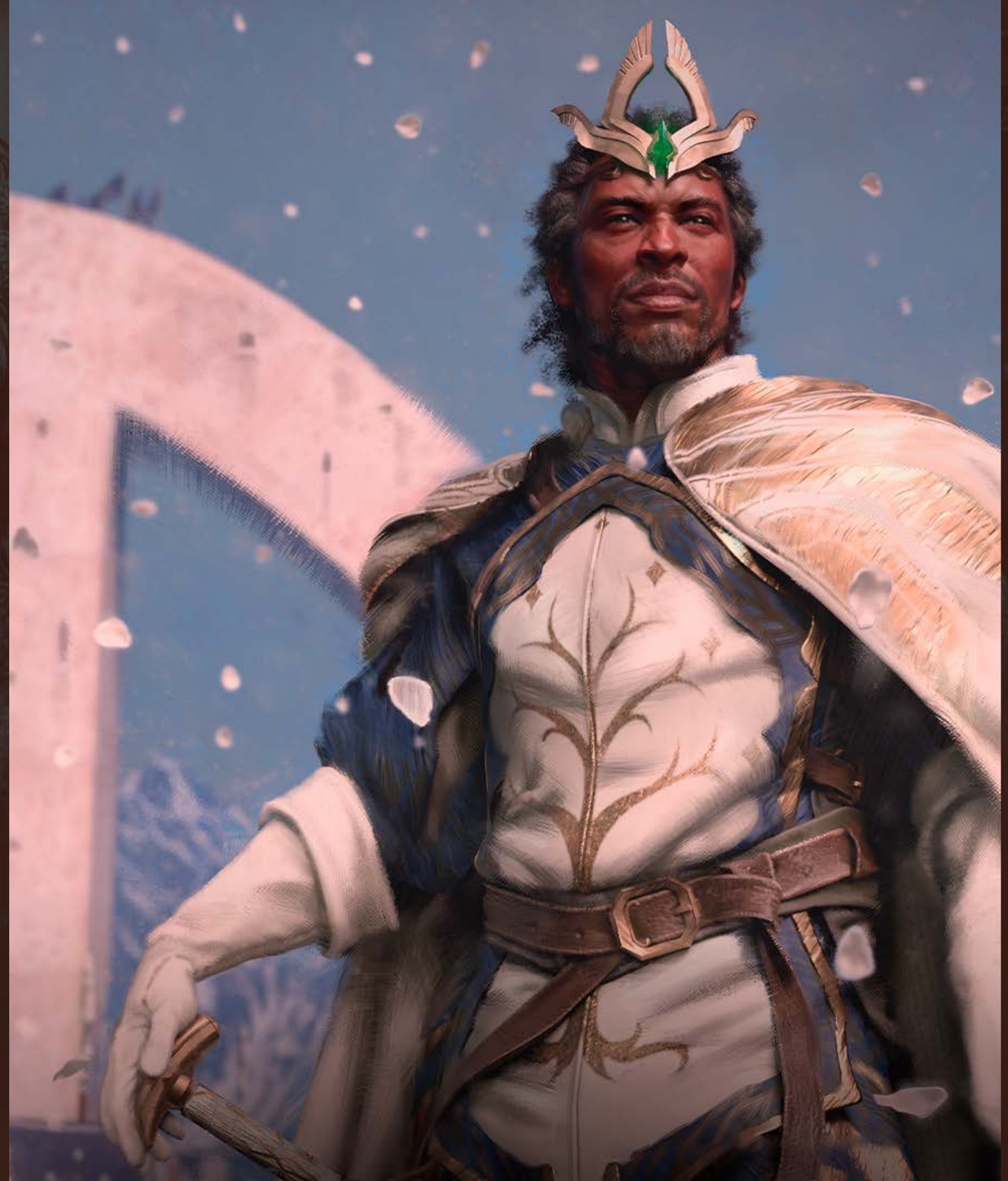
ARTUR PENDRAGON (REI ARTUR): O Rei Artur, da lenda arturiana, é frequentemente retratado como um paladino que governa com justiça e lidera os Cavaleiros da Távola Redonda em busca da justiça e do Santo Graal.

SIR LANCELOT: Lancelot é um dos cavaleiros mais famosos da Távola Redonda, conhecido por sua coragem, lealdade e busca pela honra. Ele é frequentemente representado como um paladino.

XENK YENDAR (DUNGEONS & DRAGONS: HONRA ENTRE REBELDES): Xenk é um guerreiro humano e aventureiro de Thay. Ajudou o grupo principal no filme e era conhecido como um guerreiro santo, curandeiro e herói por direito próprio.

ARAGORN (SENHOR DOS ANÉIS): Aragorn, um dos personagens principais de "O Senhor dos Anéis," é um descendente de reis e um defensor do reino de Gondor. Ele personifica muitos traços de um paladino, incluindo bravura e nobreza.

ARAGORN COMO APARECE NO CARD GAME MAGIC: THE GATHERING



Aragorn II, Guardião do Norte (25N)

F2, H4, R3, A2, PdF1
31PVs e 15PMs

TIPO DE DANO: Corte (F), Perfuração (PdF)

KITS: Guerreiro [completo]: Armadura completa, ataque contínuo, crítico automático.

Nômade [completo]: Acampador, olhos nas costas, primeira impressão.

VANTANGENS: Humano (Versatilidade), Aceleração, Aliado (Gandalf), Boa Fama, Identidade Alternativa (Passolargo/Thorongil/Elessar), Paladino, Patrono (Valfenda), Pontos de Vida Extra, Vigoroso.

DESVANTAGENS: Código de Honra dos Heróis, Código de Honra da Honestidade, Devoção (Derrotar Sauron), Insano (Complexo de Culpa), Segredo (Herdeiro de Isuldur).

PERÍCIAS: Idiomas, Sobrevivência (ermos).

MAGIAS: Cura Mágica, Detectar o Mal.

EQUIPAMENTO: Manto verde-escuro, botas de couro (Guardião), Andúril, A chama do Ocidente. Artefato: F+3, Sagrada, Mitral, Fiel, Afiada.

RICHARD RAHL (A ESPADA DA VERDADE): Richard Rahl, da série de livros "A Espada da Verdade" de Terry Goodkind, é um personagem que segue um código moral rigoroso e luta contra a tirania em um mundo de fantasia.

STURM BRIGHTBLADE (DRAGONLANCE): Filho de um cavaleiro de Solamnia, Sturm e sua mãe foram forçados a fugir de seu castelo em sua terra natal após um levante. Apesar de ter perdido o contato com seu pai, Sturm continuou a seguir as regras estabelecidas pelo Código e pela Medida, focando em se tornar um verdadeiro Cavaleiro de Solamnia.

JEAN VALJEAN (OS MISERÁVEIS): Jean Valjean, de Victor Hugo, pode ser visto como um tipo de paladino moral. Ele passa por uma jornada de redenção, dedicando-se a ajudar os outros e lutar pela justiça.

CAPITÃO AMÉRICA (MARVEL COMICS): Steve Rogers, o Capitão América, é conhecido por sua integridade, coragem e compromisso com a justiça. Ele é muitas vezes considerado um paladino na comunidade de super-heróis.

ALTAÏR IBN-LA'AHAD (ASSASSIN'S CREED): Altaïr é um dos protagonistas da série de videogames "Assassin's Creed." Ele segue um código de conduta rigoroso e luta pelo que ele acredita ser certo.

JASPION (KYOJUU TOKUSOU JUSPION): Assim como os paladinos, Jaspion é conhecido por seu forte senso de justiça, ser habilidoso em combate corpo a corpo e utiliza uma armadura especial para proteção. Ele sempre está lutando contra forças malignas, e sua missão é derrotar Satan Goss, o grande vilão da série, para proteger o universo.

Jaspion (19N)

F2, H2, R2, Al, PdF1

20PVs e 20PMs

TIPO DE DANO: Corte (F), Fogo (PdF)

KIT: METAL HERO (COMPLETO)

Exigências: Aliado Gigante, Ataque Especial, Código dos Heróis, Restrição de Poder.

PODERES CONCEDIDOS:

- TRAJE DE BATALHA: antes de começar um combate, você pode pagar 1 PM e seu corpo é revestido por um incrível e tecnológica armadura. Você recebe um bônus de +1 em todas as características enquanto estiver transformado.

- VEÍCULOS TÁTICOS: você pode pagar 1 PM e convocar um veículo motorizado, de acordo com a sua necessidade. Uma moto para perseguição, um jato para viagens aéreas, um tanque de combate, etc. O veículo é considerado um Aliado (Manual 3D&T Alpha, pág. 29) e devem seguir as demais regras da vantagem.

- ARMA FAVORITA: ao longo de seu treinamento, você desenvolveu um gosto especial por certas armas. Escolha dois tipos de dano usados com suas armas. Com estes tipos de dano, você ganha FA+2. Você pode comprar este poder mais de uma vez. A cada compra, ele se aplica a dois tipos de danos diferentes.

VANTAGENS: Humano, Aliado Gigante (Gigante Guerreiro Daileon), Ataque Especial (Cosmic Laser, F; Perigoso, Poderoso), Pontos de Magia Extra, Pontos de Vida Extra, Sentidos Especiais (Radar, Visão Aguçada, Visão de Raio-X).

DESVANTAGENS: Código dos Heróis: sempre cumprir sua palavra, sempre proteger qualquer pessoa ou criatura mais fraca que você, jamais recusar um pedido de ajuda; Código da Honestidade: nunca roubar, trapacear, mentir ou desobedecer as leis locais, nem permitir que seus companheiros o façam; Devoção: derrotar Satan Goss e salvar o Universo; Restrição de Poder: sempre que precisar de seus poderes, você deve se transformar primeiro, usando uma ação de movimento.

PERÍCIAS: Animais, Sobrevivência (Ermos), Especialização (Acrobacia, Interrogatório, Pilotagem)

Super Nave-Mãe de Combate Interplanetário Daileon (15K)

F1, H0, R5, A5, PdF0
25PVs e 25PMs

TIPO DE DANO: Esmagamento (F)

VANTAGENS: Mecha, Aceleração, Forma Alternativa (Gigante Guerreiro Daileon), Hipersalto, Voo.

DESVANTAGENS: Modelo Especial (Gigante).

Gigante Guerreiro Daileon (15K)

F3, H0, R3, A3, PdF3
20PVs e 20PMs

TIPO DE DANO: Esmagamento (F), Fogo (PdF)

VANTAGENS: Mecha, Ataque Especial (Golpe Daileon, F; Poderoso), Forma Alternativa (Super Nave-Mãe de Combate Interplanetário Daileon), Técnica de Luta (Ataque Violento e Ataque Preciso).

DESVANTAGENS: Modelo Especial (Gigante).

Esses são apenas alguns exemplos de personagens fictícios que encarnam o arquétipo do paladino, cada um com suas próprias nuances e interpretações. Eles são conhecidos por suas ações nobres, busca pela justiça e dedicação ao bem.

Para jogar com um personagem desta classe, precisamos falar sobre o conceito de bondade e pureza que estão presentes em muitos jogos de RPG e narrativas de fantasia. Essas características representam a essência do paladino e são a base de seu código de ética e moral.

Os paladinos são frequentemente retratados como defensores do bem e da justiça. Eles agem com compaixão, empatia e generosidade em relação aos outros. A bondade os levam a ajudar os necessitados, proteger os inocentes e combater o mal onde quer que o encontrem. Já a pureza na ética dos paladinos não se limita apenas à ausência de pecado ou corrupção, mas também à integridade moral e ao compromisso com a retidão. Isso significa que eles são esperados para seguir um código de conduta rigoroso e se manterem firmes em suas crenças, mesmo em face de tentações ou desafios morais. Por isso, a lealdade é outra característica importante dos paladinos. Eles são frequentemente retratados como fiéis seguidores de uma divindade, uma ordem de cavalaria ou um conjunto de princípios éticos. Sua devoção e lealdade a esses ideais são inabaláveis. Paladinos também são conhecidos por sua honestidade e sinceridade. Eles não mentem nem enganam e esperam o mesmo dos outros. Eles acreditam que a verdade é um pilar fundamental da justiça. Ter coragem é outra qualidade essencial dos paladinos. Eles não recuam diante do perigo e estão dispostos a enfrentar desafios impossíveis em nome da justiça e da proteção dos inocentes. Também acreditam na justiça e na aplicação imparcial da lei. Eles estão dispostos a lutar contra a injustiça e a opressão, mesmo que isso signifique desafiar autoridades corruptas ou enfrentar inimigos poderosos. E para terminar, embora os paladinos sejam dedicados ao bem, eles também podem demonstrar misericórdia. Eles buscam a reabilitação e a redenção, quando possível, em vez de punições cruéis.

É importante notar que a interpretação específica desses conceitos pode variar dependendo do cenário de jogo ou da narrativa em que o paladino está inserido. No entanto, esses princípios básicos de bondade, pureza, lealdade e justiça são geralmente centrais para o papel do paladino em histórias de fantasia e jogos de RPG.

Outro conceito que também devemos abordar é sobre como a justiça para os paladinos é fundamental, sendo frequentemente um dos pilares centrais de sua caracterização. A justiça para os paladinos é geralmente definida por um conjunto de princípios e valores que enfatizam a equidade, a imparcialidade e a aplicação das leis ou códigos éticos para promover o bem e combater o mal.

Os paladinos acreditam na igualdade perante a lei e na aplicação justa das regras, independentemente da posição social, raça, religião ou origem, sempre se esforçando para garantir que todos sejam tratados com justiça. Essa justiça está intrinsecamente ligada à luta contra o mal, que eles veem como seu dever enfrentar e derrotar ameaças malignas, seja em forma de monstros, tiranos ou injustiça social. Os paladinos frequentemente seguem um código de conduta ou a lei de sua terra, onde buscam garantir que as leis sejam aplicadas corretamente e que os culpados sejam responsabilizados por suas ações. Os paladinos valorizam a honestidade e a transparência em todas as suas interações, buscando revelar sempre a verdade e evitar a corrupção. E a justiça para os paladinos está alinhada com uma visão de mundo centrada no bem, onde eles acreditam que o

bem deve prevalecer sobre o mal, e sua luta pela justiça é um meio de alcançar esse objetivo.

É importante lembrar que o conceito de justiça pode variar entre diferentes histórias, cenários de jogo e interpretações individuais de personagens paladinos. No entanto, em sua essência, a justiça para os paladinos é guiada por princípios éticos que buscam promover a moralidade, a igualdade e a proteção daqueles que precisam de defesa.

Para finalizar esta parte mais filosófica sobre a interpretação de um personagem paladino, devemos entender o conceito de "mal", sendo uma questão central para a ética e a moralidade desse tipo de personagem. Paladinos são frequentemente retratados como defensores do bem e da justiça, e sua luta contra o mal é uma parte fundamental de sua caracterização.

Para os paladinos, a maldade moral envolve ações que prejudicam intencionalmente outros seres sencientes, especialmente quando essas ações são motivadas por egoísmo, crueldade, injustiça ou falta de compaixão, o que inclui atos como assassinato, roubo, traição e tortura. Também podem considerar a maldade espiritual, que envolve a corrupção da alma ou o comprometimento com forças malignas ou demoníacas, como um tipo de mal a ser combatido, o que os levam a frequentemente se opor a criaturas malignas, como demônios e mortos-vivos. A injustiça e a tirania também são vistas como formas de maldade que os paladinos estão determinados a combater, e como eles acreditam que todos devem ser tratados com igualdade e justiça, a luta contra governantes opressivos ou sistemas corruptos é uma parte importante de sua missão. Frequentemente ele se opõem ao abuso de poder, seja por indivíduos, organizações ou governos, acreditando que aqueles que têm autoridade devem usá-la com responsabilidade e justiça. Atos de crueldade e malícia são particularmente repugnantes para os paladinos, pois eles veem a compaixão e a bondade como virtudes fundamentais e se esforçam para proteger aqueles que são vítimas de crueldade. E por último, os paladinos também valorizam a liberdade e a autonomia individual, se opondo a qualquer forma de escravidão, servidão forçada ou privação da liberdade pessoal.

É importante observar que a interpretação específica do conceito de "mal" pode variar dependendo do cenário de jogo, das crenças religiosas do paladino e das escolhas individuais do jogador. No entanto, em sua essência, os paladinos estão comprometidos em enfrentar a maldade em suas diversas formas e proteger os inocentes contra ela.

Com isso, encerramos esse tratado extenso sobre como jogar com essa classe tão polêmica. No começo da minha jornada como jogador de RPG, sempre gostei de jogar com um personagem que era um paladino, muito inspirado pelas obras como Senhor do Anéis, As Brumas de Avalon e os filmes de Alta Fantasia que passavam na TV aberta dos anos 90. Lembrando que em 3D&T Alpha, podemos jogar com os seguintes kits para paladinos: Antipaladino, Algoz, Espada de Glórienn, Guardião da Realidade, Guerreiro da Luz, Paladino de Azgher, Paladino de Glórienn, Paladino de Khalmyr, Paladino de Lena, Paladino de Lin-Wu, Paladino de Marah, Paladino de Tanna-Toh, Paladino de Tauron, Paladino de Thyatis, Paladino de Valkaria, Paladino dos Deuses, Paladino Único e Xerife de Azgher.

Como na matéria sobre a classe dos Bárbaros, vou deixar um exemplo de NPC da classe de paladino, para que vocês utilizem em suas mesas de RPG. Utilizando o chatGPT, chegamos nesse personagem:

Sir Cedric de Valoria

História de Background: Nasceu em uma família de cavaleiros devotos a uma ordem sagrada dedicada à proteção dos indefesos e à busca da justiça. Desde jovem, ele demonstrou uma devoção profunda às suas crenças e uma coragem inabalável. Ele foi treinado desde a infância nos caminhos do combate e da moralidade.

VALORES E CRENÇAS:

- Cedric acredita fervorosamente na justiça e na igualdade perante a lei.

- Ele segue um código de ética estrito que enfatiza a honestidade, a compaixão e a proteção dos inocentes.

- A pureza de propósito é fundamental para ele; ele não se desvia facilmente de seus princípios.

APARÊNCIA:

- Cedric é alto e musculoso, com cabelos loiros e olhos azuis penetrantes.

- Ele veste uma armadura reluzente e um manto branco com a insígnia de sua ordem.

- Seu olhar é sério, mas seus olhos refletem gentileza e determinação.

PERSONALIDADE:

- Cedric é conhecido por sua bravura inabalável em batalha.

- Ele é um líder compassivo e inspirador, disposto a proteger seu grupo de aventureiros com sua vida.

- Apesar de sua firmeza em relação à justiça, ele também valoriza a redenção e a misericórdia, sempre buscando a melhor maneira de resolver conflitos.

MISSÃO ATUAL:

- Sir Cedric está liderando uma missão para erradicar uma ameaça de cultistas malignos que estão aterrorizando uma vila próxima.

- Ele acredita que trazer justiça a essa situação é fundamental para proteger os inocentes e cumprir sua devoção à ordem sagrada.

FRASES MARCANTES:

- *"A justiça não se dobra diante do mal, mas pode moldá-lo."*

- *"Nossa força não reside apenas em nossas espadas, mas em nossos corações puros."*

- *"Aqueles que buscam a redenção encontrarão uma mão estendida, não importa o quão sombrio seja seu passado."*

A última vez que joguei em Tormenta Alpha, fiz a ficha de um Xerife de Azgher, que conseguiu sobreviver aos últimos andares do Labirinto da Estátua de Valkaria. Até o próximo mês e o texto sobre o causador de confusões e risadas na mesa, o Bardo.

WELLINGTON BOTELHO

HΣLLΣTRΦSTΛS

KITS PARA PERSONAGENS PSIÔNICOS

NOTA DO AUTOR: Esta matéria se inspira no alfabeto grego por sua utilização nos campos da Astronomia, Física, Matemática e Química. Grupos baseados em misoginia, machismo e delírio coletivo não fazem parte da inspiração para o uso das letras gregas de forma alguma.

REGRAS EXPANDIDAS

RELATOR: Agente Andrew Brand

ASSUNTO: Resumo do Relatório Alfa-Beta

Este relatório tem por objetivo apresentar de forma resumida minha descoberta sobre a comunidade psiônica que vive nas sombras da sociedade. Os arquivos do nosso Bureau já são repletos de análises sobre os poderes psiônicos já catalogados entre diversos indivíduos, e foram a base para minhas investigações mais aprofundadas.

Estamos acompanhando há certo tempo o uso de letras gregas utilizadas como uma forma de cifra entre os psiônicos, porém sem sucesso para decifrar sua utilização. Há certo tempo eu estava investigando o paradeiro e atos de um indivíduo chamado Kike de los Santos, apelidado de Murciélago (espanhol para "morcego"). Um contrabandista de diversos recursos para uso das gangues da região, certo dia encontrei um pedaço de papel em um dos locais de tráfico controlados por ele – no papel, um número de pager e "HKY", as letras gregas Eta-Kappa-Upsilon.

Inicialmente pensei ser um código que pudesse significar ser o próprio Murciélago, então enviei mensagem fingindo ser um comprador potencial de armas, estipulando um local que refletisse segurança a ele para aparecer, à meia-noite. No entanto, vi de longe aparecer um enxame de marimbondos prateados que se fundiram em uma moça de longos cabelos negros, que identifiquei como famosa ladra francesa de informações confidenciais internacionais Gigi le Quadre, codinome Selenite. Entendi então a cifra como não um indivíduo, mas uma possível gangue que tinha como integrantes Murciélago e Selenite.

Meu próximo passo foi sabotar ao vivo uma das transações conduzidas por Murciélago e causar uma cena de combate entre ele e o comprador, me dando assim a chance de capturá-lo desatento. Fui bem-sucedido e o levei à Base 42 para interrogatório – esta era a única base militar cedida ao nosso Bureau com recursos que considerei suficientes para extrair de Murciélago as informações que buscava.

Este psiônico resistiu de forma inacreditável a todas as abordagens físicas e mentais que empreendi, sempre modificando seu corpo para resistir e ignorar a abordagem. Após dezenas de estratégias levadas à exaustão e um punhado de vezes o próprio Murciélago quase levando a base ao colapso, finalmente fui capaz de acessar sua psiquê e extrair a verdade sobre o alfabeto grego.

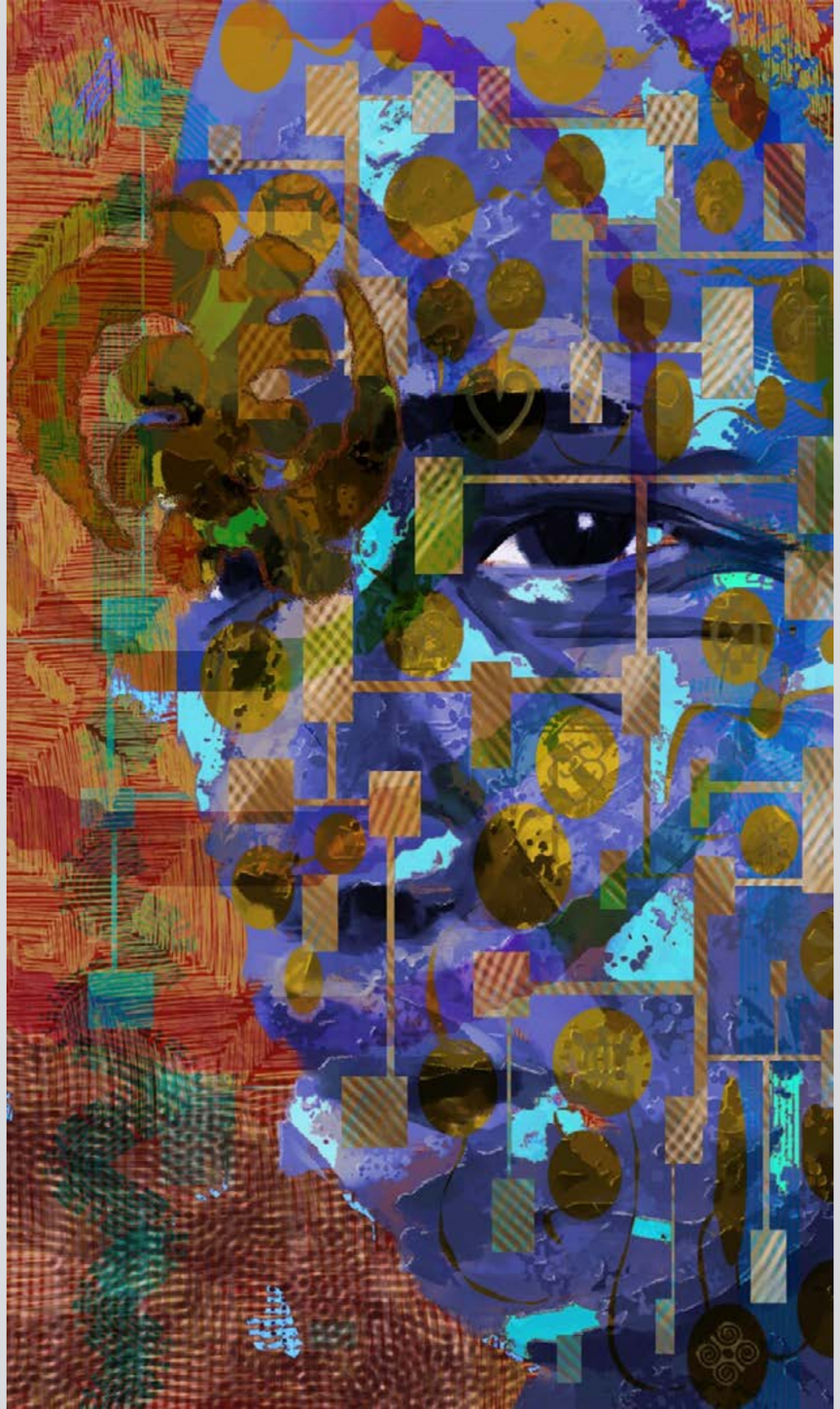
Cada letra grega está diretamente relacionada a um poder psiônico específico que o indivíduo apresenta. Um telepata, por exemplo, está conectado à letra Ψ, ou Psi. Favor verificar o anexo para a listagem completa das letras gregas e seu significado em forma de poder psiônico. No entanto, esta informação ainda não explicava por que a combinação HKY tornava a comunicação comum entre Murciélago e Selenite. Foi então que o criminoso explicou sobre as Irmandades Helletristas.

Existe entre os psiônicos alguma conexão muito forte com o número três, e isso se reflete no nível de poder daqueles que nascem ou desenvolvem três poderes psiônicos diferentes. Seu valor na comunidade psiônica é tal que eles formam grupos que eles chamam de Irmandades, e passam a ser chamados de Helletristas – esta palavra sendo uma derivação de "Helas" (Grécia) e "letristas" (usuários de letras).

Sendo assim, tanto Murciélago como Selenite são Helletristas da Irmandade dos Biocinéticos, marcados pelo desenvolvimento dos poderes H (Eta, o controle do próprio metabolismo), K (Kappa, a adaptação do corpo a condições ambientais adversas) e Y (Upsilon, a habilidade transmórfica).

Ele ainda confessou possuir uma agenda eletrônica com os contatos das outras Irmandades Helletristas, que eu imediatamente ativei um esquadrão para tomar posse de tal item. Murciélago infelizmente não resistiu aos métodos empregados para extrair tais informações, mas não antes de emitir suas últimas palavras: "*Os Fi-Beta-Sigma não estão felizes com você*".

Veja a seguir as 16 Irmandades Helletristas com as quais Murciélago mantinha contato, incluindo sua própria, incluindo anotações do próprio descrevendo cada uma. É possível que haja muitas outras Irmandades formadas por outras combinações de poderes psiônicos, talvez até Irmandades formadas por uma quantidade maior ou menor que três poderes. Cabe ao Bureau expandir as investigações em posse deste relatório como guia.



ΩBA - ÔMEGA-BETA-ALFA
ΩBΔ - ÔMEGA-BETA-DELTA
ΩBP - ÔMEGA-BETA-RÔ
ΩBT - ÔMEGA-BETA-TAU

respectivamente Anemocinético, Hidrocinético ou Criocinético, Geocinético e Pirocinético

EXIGÊNCIAS: Telecinesia, Sentidos Especiais (Faro Aguçado, Visão Aguçada, Visão Microscópica), pelo menos um dos Superpoderes entre Domínio do Ar, Domínio da Água, Domínio da Terra ou Domínio do Fogo

"Aqueles psiônicos que controlam as forças da natureza. Pelo que eu entendi, os Delta são Hidrocinéticos quando manipulam qualquer matéria em estado líquido, mas são Criocinéticos só quando manipulam a água em estado sólido. Os Alfa controlam a matéria em estado gasoso, os Rô manipulam em estado sólido e os Tau manipulam em estado plasmático."

FUNÇÃO: atacante, baluarte

LEPTOMANCIA. Você consegue observar um oponente a nível microscópico e assim identifica sua formação molecular, descobrindo sua Força, Resistência, Armadura, dano que causa com F e PdF, Armaduras Extras, Invulnerabilidades, Fraquezas, Vulnerabilidades, Restrições de Poder e Pontos Fracos (salvo exceções quando não ligadas a substâncias ou elementos específicos). Ativar este poder custa 2 PMs.

MATERIOCINESE. Você pode escolher três magias da escola Elemental e lançá-las, pelo seu custo normal em PMs, mesmo sem ter a vantagem Magia Elemental. Você ainda deve atender quaisquer outras exigências das magias. Caso adquira essa vantagem, gastará apenas metade dos PMs para conjurá-las. Porém, somente poderá obter magias do elemento cujo Domínio você possua (portanto, um psiônico com Domínio do Ar não pode escolher magias ligadas a água, fogo, terra e espírito). Este poder pode ser comprado quantas vezes você quiser.

TRANSMUTAÇÃO. Você recebe três versões da magia Transformação em Outro cada vez que este poder for comprado, porém, com a condição de que o "Outro" seja apenas certo volume de uma substância (como uma poça de lama, 20 litros de gás do sono, um bloco de mármore etc.). Além disso, pode lançar estas magias por metade do seu custo normal em PMs. Esta habilidade é cumulativa com outras que reduzam o custo de suas magias, com um custo mínimo de 1 PM por efeito mágico.

ΦMN - FI-MI-NI [ELETROCINÉTICO]

EXIGÊNCIAS: PES, Domínio Magnético, Domínio da Luz

FUNÇÃO: baluarte

"Ótimos aliados para manter por perto, com sua capacidade de controlar máquinas e a própria eletricidade. Além de hackers, já ouvi falar que alguns deles até enxergam o futuro."

ELETROCINESE. Qualquer ataque seu por F ou PdF pode ter seu dano alterado para Elétrico como ação instantânea. Você ainda recebe as magias Armadura Elétrica, Enxame de Trovões e Relâmpago Explosivo. Além disso, pode lançar estas magias por metade do seu custo normal em PMs. Esta habilidade é cumulativa com outras que reduzam o custo de suas magias, com um custo mínimo de 1 PM por efeito mágico.

HACKING. Você pode gastar 1 PM para comprar um sucesso automático em testes das perícias Crime e Máquinas. Você pode usar este poder um número de vezes por dia igual à sua Habilidade, mas este poder só pode ser ativado para invadir computadores e bancos de dados.

TECNOPATIA. Para Eletrocinéticos, a perícia Máquinas custa apenas 1 ponto. Caso já possua a perícia Máquinas, recebe automaticamente a vantagem Domínio de Elemento (máquinas elétricas). Além disso, pode comprar qualquer magia da escola Elemental (espírito) por 1 PE cada, embora estas magias só funcionem para seres autômatos elétricos (ou seja, que possuam as vantagens únicas Androide, Ciborgue, Mecha, Nanomorfo e Robô Positrônico) ou seres feitos de eletricidade (como um Elemental da Tempestade ou seres semelhantes).

ΩNĶ - ÔMEGA-NI-KAI [FOTOUMBRACINÉTICO]

EXIGÊNCIAS: Telecinesia, Domínio da Luz, Domínio das Trevas

FUNÇÃO: dominante

"Estes psiônicos manipulam a luz e as sombras de uma maneira incrível, criando ilusões de todas as complexidades e até mesmo sendo capazes de realizar ataques com rajadas fotônicas – até ouvi eles serem chamados de trekkers por causa disso."

APTIDÃO PARA ILUSÃO. Você recebe as magias Escuridão, Ilusão, Ilusão Avançada, ilusão Total, Imagem Turva, Invisibilidade e Luz. Além disso, pode lançar estas magias por metade do seu custo normal em PMs. Esta habilidade é cumulativa com outras que reduzam o custo de suas magias, com um custo mínimo de 1 PM por efeito mágico.

FOTOCINESE. Você recebe a vantagem Domínio de Elemento (luz). Caso já tenha ou venha a comprar esta vantagem, você gasta apenas a metade do custo normal em PMs para cada utilização desta vantagem (1 PM gasto gera o efeito como se fossem gastos 2 PMs – não se pode gastar menos que 1 PM), e recebe H+1 ao utilizá-la.

RECUPERAÇÃO REVIGORANTE. Como outras forças na natureza, a energia com a qual você tem proximidade está em todo lugar. Você pode lançar Cura Mágica (Manual 3D&T Alpha, pág. 90) pela metade do custo em PMs. Entretanto, essa cura só pode ser usada sobre você mesmo e afeta apenas seus PVs. Além disso, se você não atacar em um turno, recupera 1 PM automaticamente.

ΩBΓ - ÔMEGA-BETA-GAMA [QUANTACINÉTICO]

EXIGÊNCIAS: Telecinesia, Sentidos Especiais (Ver o Invisível, Visão de Raio-X, Visão Microscópica), Domínio Gravitacional

FUNÇÃO: baluarte, dominante

"Essa gente sempre me deu medo. Eles enxergam coisas que ninguém mais consegue, e nada é o parece ser à volta deles. Coisas somem e aparecem, mudam de forma e energia... Deus me livre!"

PRECISÃO CIRÚRGICA. Em qualquer situação em que um teste de perícia ou especialização exige alta precisão (uma cirurgia, caligrafia, codificação etc.), você recebe um bônus de +1 no teste para cada 5 PMs gastos, com limite igual à Resistência. Em situação de combate, você pode gastar PMs para o próximo ataque, tornando-o Equilibrado (5 PMs), Preciso (5 PMs), Teleguiado (5 PMs), Afiado (10 PMs) e Vorpal (15 PMs)

QUANTACINESE. A habilidade suprema dos Quantacinéticos envolve controlar a matéria a nível quântico, quebrando e reordenando átomos e partículas subatômicas. Na prática, você pode dar a si ou a outros certas vantagens ou desvantagens. O custo por turno é de 2 PMs (Adaptador, Fraqueza Incomum, Incorpóreo, Ponto Fraco, Restrição de Poder Incomum), 5 PMs (Armadura Extra, Fraqueza Comum, Invisibilidade, Restrição de Poder Comum, Teleporte) ou 10 PMs (Fraqueza Muito Comum, Invulnerabilidade, Restrição de Poder Muito Comum, Vulnerabilidade). A vítima tem direito a um teste de R-1 para negar o efeito: se falhar, recebe os efeitos da vantagem ou desvantagem enquanto você continuar pagando os PMs por turno.

SENTIDO ABSOLUTO. Com o pagamento de 1 PM, você pode trocar qualquer Sentido Especial que possua por outro, de forma permanente ou até pagar 1 PM para trocar novamente.

ΛEX - LAMBDA-EPSILON-CHI [VITACINÉTICO]

EXIGÊNCIAS: Alteração Mental, Cura, Ruína

FUNÇÃO: baluarte, dominante

"Nossos amigos enfermeiros, e os assassinos de nossos inimigos. Psiônicos pra manter por perto pela capacidade de curar tudo físico ou mental, ótimos para envenenar ou adoecer quem estiver por perto."

CIÊNCIAS VITAIS. Você pode gastar 1 PM para comprar um sucesso automático em testes das perícias Crime e Medicina. Você pode usar este poder um número de vezes por dia igual à sua Habilidade, mas este poder só pode ser ativado para buscar a cura de seres vivos ou dano vital a elas (como a manufatura de drogas, venenos e doenças).

PSICOMETABOLISMO. Você recebe as magias Cura Acelerada, Cura de Maldição, Cura Total, Explosão de Sszzaas e Tolerância ao Horror. Além disso, pode lançar estas magias por metade do seu custo normal em PMs. Esta habilidade é cumulativa com outras que reduzam o custo de suas magias, com um custo mínimo de 1 PM por efeito mágico.

VITACINESE. Você recebe as magias Área de Cura Mágica, Bloqueio Vital, A Loucura de Atavus e Sanidade, sendo também capaz de adicionar o dano químico a qualquer ataque que faça. Além disso, pode lançar estas magias por metade do seu custo normal em PMs. Esta habilidade é cumulativa com outras que reduzam o custo de suas magias, com um custo mínimo de 1 PM por efeito mágico.

HKY - ETA-KAPPA-UPSILON [BIOCINÉTICO]

EXIGÊNCIAS: Controle de Metabolismo, Adaptação, Metamorfose

FUNÇÃO: atacante, tanque

"Nossa Irmandade, com muito orgulho. Nossos corpos são nosso playground e podemos ultrapassar todos os limites fisiológicos e anatômicos quando necessário."

ALTERISMO. Você consegue se transformar em outras criaturas e seu corpo é capaz de simular as novas características anatômicas e fisiológicas. Na prática, você pode pagar PMs para assumir uma Vantagem Única por uma cena (sem combate) ou pela duração de um combate iniciado. O valor a se pagar é igual ao custo da vantagem única (Pontos de Personagem positivos ou negativos) multiplicado por 5. Por exemplo, as vantagens únicas Elfo e Goblin (respectivamente 1 pt e -1 pt) custariam 5 PMs cada, enquanto Meio-Dragão custaria 20 PMs.

REGENERAÇÃO ESPANTOSA. Para você, a vantagem Regeneração custa apenas 2 pontos. Caso já possua esta vantagem, recebe então Imortal I – ou recebe um nível a mais de Imortal caso já a possua em algum nível. Caso já tenha Regeneração e Imortal III, recebe um nível em Pontos de Vida Extras.

SUPERAÇÃO OCULTA. Você recebe a vantagem Poder Oculto. Caso já a possua, recebe então a vantagem Superação, e caso também a possua, recebe Poder Oculto: Primordial. Caso já possua todas estas vantagens, você ganha 1 PE adicional no final de qualquer aventura em que tenha sido bem-sucedido em um teste de uma perícia que não possui ou enfrentado um inimigo que nunca enfrentara antes. Isto só vale para testes e lutas exigidos pelo mestre.

ΗΛΟ - ETA-LAMBDA-KOPPA [NEUROCINÉTICO]

EXIGÊNCIAS: Controle de Metabolismo, Alteração Mental, Controle Mental

FUNÇÃO: baluarte, dominante

"Não vou a cara desses aí, eles sabem o nosso ponto fraco e adoram usar seus poderes pra deixar todos de joelhos sob sua vontade."

DOMINAÇÃO TOTAL TEMPORÁRIA. Você recebe a magia Dominação Total. Esta habilidade é cumulativa com outras que reduzam o custo desta magia, com um custo mínimo de 1 PM por efeito mágico. No entanto, em cada cena (ou em cada turno durante combate) a vítima tem direito a um teste de R-3 para se livrar do efeito.

METACOGNIÇÃO. Você pode dar a si ou a outros certas vantagens ou desvantagens. O custo por turno é de 2 PMs (Insano – Distraído), 5 PMs (Cabeça de Vento, Genialidade, Inculto, Insano – Demente, Perito, Plano Genial) ou 10 PMs (Memória Expandida). A vítima tem direito a um teste de R-1 para negar o efeito: se falhar, recebe os efeitos da vantagem ou desvantagem enquanto você continuar pagando os PMs por turno.

NEVRALGIA. Você recebe as magias Dardos da Agonia e Sonho de Dor. Além disso, pode lançar estas magias por metade do seu custo normal em PMs. Esta habilidade é cumulativa com outras que reduzam o custo de suas magias, com um custo mínimo de 1 PM por efeito mágico. Além disso, pode causar em si ou outro ser os efeitos de Sedativo (recebe R+2, afetando PVs e PMs, mas sofre H-1) e Tanque de Carne (não precisa fazer um Teste de Morte quando chega a 0 PVs; em vez disso, rola 1d6: caso o resultado seja 6, o personagem está morto, mas em qualquer outro resultado, pode continuar agindo normalmente), por 5 PMs.

ΨΖΙ - PSI-ZETA-IOTA [ANIMACINÉTICO]

EXIGÊNCIAS: Telepatia, Forma Astral, Xamã

FUNÇÃO: dominante

"Não consigo confiar muito nos poderes destes Animacinéticos, mas pelo menos eles sempre ajudaram nossa comunidade a manter nossos valores e espiritualidade em dia. Parece que eles têm sua própria batalha travada em planos astrais, e ainda encontram tempo para cuidar das nossas almas."

ANIMACINESE. Você recebe um Aliado Fantasma, como a vantagem de mesmo nome. A diferença é que, uma vez por semana, você pode pagar 1 PE para trocar de Aliado Fantasma (o que permite que você sempre tenha um Aliado Fantasma útil para a situação na qual se encontra).

OITAVO SENTIDO. Sua habilidade de prever movimentos com Telepatia se tornou ainda mais incrível, e agora pode comprar acertos automáticos para iniciativa e esquiva com 5 PMs cada vez que utilizar este poder. Além disso, pode gastar 5 PMs para realizar uma das seguintes técnicas: Cambalhota do Macaco ou Picada da Cobra.

ONIROPATIA. Você recebe a magia Teleportação Planar (apenas para dentro dos sonhos de pessoas inconscientes com sua Forma Astral). Além disso, pode lançar esta magia por metade do seu custo normal em PMs. Esta habilidade é cumulativa com outras que reduzam o custo de sua magia, com um custo mínimo de 1 PM por efeito mágico.

ΦΒΣ - FI-BETA-SIGMA [CLARISSENCIENTE]

EXIGÊNCIAS: PES, Sentidos Especiais, Intuição

FUNÇÃO: baluarte

"Clarissencientes são cruciais em nossa batalha pela sobrevivência porque conseguem saber tantas coisas que ninguém mais consegue. O ruim é que eles só ajudam quando propício, e em decisões que eu mesmo nunca entendo direito."

PSICOMETRIA. Ao tocar em um objeto, você pode "ler" eventos que aconteceram no lugar onde ele se encontra, que aconteceram ao objeto ou seu portador, ou o que está acontecendo ao seu portador mais recente. Você pode usar a magia Visão do Passado Recente ou o poder Percepção Extra-Sensorial, ambos pela metade do custo, restritos apenas ao local onde o objeto está ou esteve, ou o antigo portador do objeto. Você não pode soltar o objeto enquanto estiver usando este poder.

SENTIDO CÓSMICO. Sua Intuição atingiu um patamar cósmico tal que suas decisões são baseadas na própria ordem cósmica ou na vontade dos deuses – se houver entidades metafísicas controlando os eventos cósmicos, você será capaz de "ouvir" conselhos destas entidades. Na prática, você gasta 5 PMs e recebe do mestre um conselho sobre como agir de acordo com o que se alinha ao próprio Cosmos.

Sentido Absoluto. Com o pagamento de 1 PM, você pode trocar qualquer Sentido Especial que possua por outro, de forma permanente ou até pagar 1 PM para trocar novamente.

ΦΖΘ - FI-ZETA-THETA [PSICOPORTADOR]

EXIGÊNCIAS: PES, Forma Astral, Teleporte

FUNÇÃO: atacante, tanque

"Um pouco estranhos, mas sempre muito úteis quando precisamos sumir da vista dos agentes. Eles não apenas se teleportam, mas ouvi falar que projetam seus espíritos como se fossem pokémons – parece ridículo, mas é o que dizem."

ROMPER LIMITES. Você é muito bom no que faz. Todas as limitações relativas a cargas e distâncias que é capaz de cobrir – seja com a vantagem Teleporte ou com alguma das magias citadas em salto psiônico – são dobradas.

SALTO PSIÔNICO. o Psicoportador conhece as magias Portal Dimensional, Teleportação, Teleportação Aprimorada de Vectorius e Teleportação Planar, podendo lançá-las por metade do seu custo em PMs. Todas as outras exigências destas magias devem ser respeitadas.

STAND. Sua projeção astral pode atuar como uma entidade independente, sem que você precise estar inconsciente para a forma astral ser ativada. Sua Forma Astral se torna um Aliado Fantasma com as seguintes vantagens e desvantagens: Ligação Natural, Parceiro, Devoção (agir unicamente pelos interesses do Psicoportador) e Ligação Vital.

ΞΩΦ - KSI-ÔMEGA-FI [CRONOCINÉTICO]

EXIGÊNCIAS: Movimento Temporal, Telecinesia, PES

FUNÇÃO: dominante

"Até hoje eu nunca encontrei com um desses, estão sempre naquelas estórias épicas de salvadores misteriosos das nossas missões. Também, usar energia psiônica pra manipular o próprio tempo deve ser uma baita singularidade no universo."

FLASH BACK. Se não gostar do resultado de uma rolagem de dados, você pode voltar um instante no tempo, pagando 2 PMs para rolar de novo. Você deve ficar com o segundo resultado, mesmo sendo pior que o primeiro.

RETCON. Você aprende a magia Parar o Tempo e pode lançá-la pela metade do custo. Além disso, você pode gastar 5 PMs para "reescrever" o modo como algo aconteceu, voltando um turno no combate, em que os inimigos devem agir da mesma forma que agiram, mas você e seus aliados podem agir como quiserem, tendo o conhecimento prévio das táticas do inimigo. PMs gastos com este poder só são recuperados com descanso.

SLOW MOTION. Você consegue fazer com que tudo à sua volta se mova mais lentamente, parecendo que você é superveloz, quando na verdade está apenas imune a seu próprio efeito de lentidão na área. Gastando 5 PMs, você pode deixar uma ação qualquer um passo mais rápida que o normal. Assim, pode transformar uma ação de turno inteiro em uma ação, ou uma ação em um movimento, ou um movimento em uma ação muito simples (você pode fazer no máximo quatro ações muito simples em um mesmo turno). Você pode gastar 5 PMs extras para pular mais de um passo; ou seja, você precisa gastar 10 PMs para transformar uma ação de turno inteiro em um movimento. Você pode fazer mais de uma ação e até atacar mais de uma vez no mesmo turno, desde que não dependa de outros fatores, como a reação de outro indivíduo. O mestre tem a palavra final sobre o que você pode ou não deixar mais rápido.

ϚΠΜ - STIGMA-PI-SAN [PSICOMARCIAL]

EXIGÊNCIAS: Campo de Força, Rajada Mental, Ataque Treva

FUNÇÃO: atacante, tanque

"Sempre admirei as capacidades dos Psicomarciais, acho que são os únicos que se equiparam a nós na trocação franca. Pudera, os caras criam armas de pura energia psiônica e parecem Jedis com suas rajadas e campos de força."

ARMORIAL PSIÔNICO. Você consegue criar armas brancas psiônicas (baseadas em Força) com o tipo de dano sônico, que aparecem e desaparecem com um simples comando mental. Para cada vez que compra este poder, recebe 15 PEs para personalizar suas armas entre os seguintes modificadores de arma branca: Afiada, Ataque Especial, Bônus Mágico, Dançarina, Defensora, Dissonante, Energia Brilhante, Equilibrada, Espiritual, Quebradora de Espíritos, Reluzente, Toque Espectral e Vorpal. Na primeira vez que comprar este poder, deverá ser obrigatoriamente para Energia Brilhante.

ARTILHARIA PSIÔNICA. Você consegue criar armas de tiro psiônicas (baseadas em Poder de Fogo) com o tipo de dano sônico, que aparecem e desaparecem com um simples comando mental. Para cada vez que compra este poder, recebe 15 PEs para personalizar suas armas entre os seguintes modificadores de arma branca: Ataque Especial, Bônus Mágico, Caçadora, Energia Brilhante, Espiritual, Explosão, Quebradora de Espíritos, Recarga Rápida, Reluzente, Ricocheteadora, Toque Espectral e Vorpal. Na primeira vez que comprar este poder, deverá ser obrigatoriamente para Energia Brilhante.

REPULSÃO VIOLENTA. Você recebe as magias Armadura Extra: Força, Armadura Extra: Poder de Fogo, Barreira de Vento, Desvio de Disparos, Explosão (Sônico) e O Soco de Arsenal. Além disso, pode lançar estas magias por metade do seu custo normal em PMs. Esta habilidade é cumulativa com outras que reduzam o custo de suas magias, com um custo mínimo de 1 PM por efeito mágico.

ΨΘΩ - PSI-THETA-ÔMEGA [PSI-LORDE]

EXIGÊNCIAS: Telepatia, Teleporte, Telecinesia

FUNÇÃO: atacante

"Minha mente é minha arma e meu tesouro, minha vida existe para servir à sobrevivência do povo psiônico. Devo honra e respeito aos Psi-Lordes que nasceram por nós e nos guiarão até a harmonia predestinada."

ATAQUE INFALÍVEL. Você possui tal maestria nos seus poderes telecinéticos que é capaz de utilizá-los sobre seu próprio corpo ao realizar um ataque, ativando também seus poderes telepáticos para prever como o oponente tentará se defender. Adquire as técnicas Ataque Preciso e Feitos Atléticos e, sempre que realizar um ataque, pode gastar 1 PM e adicionar os efeitos de Perigoso.

AUGE DO CORPO. Recebe três especializações de Esporte caso ainda não tenha a perícia – caso já a tenha, no lugar das três especializações você se torna Perito em alguma especialização de Esporte. Gastando 1 PM, você é automaticamente bem-sucedido em um teste da perícia Esporte ou especialização de Esporte. Este poder pode ser usado um número de vezes por dia igual à sua H+2.

MOVIMENTO AMPLIADO. Psi-Lordes não apenas se teleportam com precisão – eles também se movem com impulso telecinético! Gastando um movimento a qualquer momento, você recebe H+2 para testes envolvendo movimentação (esquivas, iniciativa, fugas e velocidade máxima) por uma cena.

HENRIQUE "MORCEGO" SANTOS

CONHEÇA ABAIXO AS CORRELAÇÕES ENTRE CADA LETRA GREGA* E UMA VANTAGEM OU SUPERPODER

Α α (ALFA)	DOMÍNIO DO AR
Β β (BETA)	SENTIDOS ESPECIAIS
Γ γ (GAMA)	DOMÍNIO GRAVITACIONAL
Δ δ (DELTA)	DOMÍNIO DA ÁGUA
Ε ε (EPSILON)	CURA
Ζ ζ (ZETA)	FORMA ASTRAL
Η η (ETA)	CONTROLE DE METABOLISMO
Θ θ (THETA)	TELEPORTE
Ι ι (IOTA)	XAMÃ
Κ κ (KAPPA)	ADAPTAÇÃO
Λ λ (LAMBDA)	ALTERAÇÃO MENTAL
Μ μ (MI)	DOMÍNIO MAGNÉTICO
Ν ν (NI)	DOMÍNIO DA LUZ
Ξ ξ (KSI)	MOVIMENTO TEMPORAL
Π π (PI)	RAJADA MENTAL
Ρ ρ (RO)	DOMÍNIO DA TERRA
Σ σ/ς (SIGMA)	INTUIÇÃO
Τ τ (TAU)	DOMÍNIO DO FOGO
Υ υ (UPSILON)	METAMORFOSE
Φ φ (FI)	PERCEPÇÃO EXTRA-SENSORIAL
Χ χ (CHI)	RUÍNA
Ψ ψ (PSI)	TELEPATIA
Ω ω (ÔMEGA)	TELECINESIA
Ϛ ϛ (STIGMA)	CAMPO DE FORÇA
Ϻ ϻ (SAN)	ATAQUE TREVA
Ϗ ϗ (KAI)	DOMÍNIO DAS TREVAS
Ϙ ϙ (KOPPA ARCAICO)	CONTROLE MENTAL

* A letra Oo (Ômicron) não está inclusa assim como outras letras abandonadas do alfabeto grego para manter a quantidade de 27 letras usadas e mínima conexão com a forma como essas letras escolhidas são usadas nas Ciências Exatas.vvvvvvv

ADAPTAÇÃO

ONE PIECE

para 3D&T ALPHA

Lembro que o meu primeiro contato com One Piece foi no evento Anime Friends de 2003, na cidade de São Paulo. Eu tinha 16 anos de idade e todos falavam do novo anime que era melhor que Saint Seiya e Dragon Ball Z. Naqueles tempos, houve uma tentativa de transmitir a versão censurada feita pela 4Kids no SBT, mas graças aos deuses, não obteve sucesso comercial e foi cancelado.

Em algum momento do tempo entre os anos de 2010 e 2012, um colega de faculdade e de viagem do trem me explicaram os principais acontecimentos da série, como a luta contra o Shicibukai Moria em Thriller Bark, o salvamento da Robin em Water 7 / Ennies Lobby e a Guerra de Marineford. Fiquei muito interessado, mas saber que existiam centenas de episódios para começar a assistir, me desanimaram.

Mais uma passagem de tempo ocorreu e era o ano de 2016. Sem ter o que assistir, acabei acompanhando por curiosidade o final da luta entre Luffy e Doflamingo. Foi o suficiente para ser cativado e querer descobrir mais sobre aqueles personagens. Tentei ver os episódios semanais, mas como a Toei Company coloca muitos fillers, migrei para o mangá, e desde então, acompanho a jornada de Monkey D. Luffy e o seu sonho de ser o Rei dos Piratas. Graças a Netflix, o anime começou a ser redublado e iniciei do começo, me emocionando com o trabalho da equipe de dublagem do estúdio UniDub e do diretor Glauco Marques.

Aproveitando o grande momento de ONE PIECE, seja no mangá, no anime ou na incrível série live-action, resolvi publicar esta primeira matéria sobre como jogar RPG com o sistema de 3D&T Alpha. Nesta matéria, vou apresentar a ficha dos 10 tripulantes do Thousand Sunny e nas demais, abordar mais deste riquíssimo universo.

Mas o que é o One Piece?

A história cativante criada por Eiichiro Oda, aborda os segredos por trás da busca pelo One Piece e as amizades que moldam o destino dos piratas do Chapéu de Palha. O autor é conhecido por criar um estilo de história que pode ser descrito como uma "aventura épica de piratas", sendo responsável por criar um mundo vasto e detalhado, com inúmeras ilhas, mares e nações, cada uma com sua própria cultura, história e desafios. Além de ser mestre em criar personagens únicos e memoráveis, cada um com sua própria personalidade, background e motivações. Os personagens secundários desempenham papéis importantes na narrativa, tornando o mundo de "One Piece" mais rico.

Um dos temas centrais da série é a importância da amizade e da lealdade. Os membros do bando do Luffy têm laços profundos e estão dispostos a enfrentar desafios incríveis para proteger uns aos outros. Cada personagem principal da tripulação tem um sonho ou objetivo pessoal que os impulsiona. Luffy quer se tornar o Rei dos Piratas, Zoro deseja se tornar o espadachim mais forte, Nami quer traçar um mapa completo do mundo, e assim por diante. Esses sonhos pessoais adicionam camadas à narrativa. Certeza que um desses sonhos tocará o seu coração em algum ponto da obra.

One Piece é um anime shonen, então apresenta lutas emocionantes e habilidosamente coreografadas, com cada personagem principal tendo habilidades únicas devido ao consumo de frutas do diabo e treinamento especializado. Mas a história de "One Piece" é repleta de mistérios e reviravoltas, com segredos sendo gradualmente revelados ao longo da trama. Isso mantém os leitores e espectadores intrigados e ansiosos por mais. Estamos desde 1997 tentando descobrir o que é o tal tesouro deixado por Gol D. Roger.

Embora seja uma aventura épica, "One Piece" também é conhecido por seu senso de humor e comédia. Os personagens frequentemente se envolvem em situações cômicas, proporcionando momentos leves na narrativa. Em resumo, o estilo de história criado por Eiichiro Oda em "One Piece" é uma combinação de aventura, amizade, luta, comédia e mistério, que cativa os fãs ao redor do planeta por mais de 25 anos.

Como o narrador das série sempre nos ensinou:

"Neste mundo, existiu um homem que conquistou tudo na vida: fortuna, fama e poder. Foi Gol D. Roger, o Rei dos Piratas." Suas últimas palavras foram: "O meu tesouro? Podem ficar com ele, se quiserem... Mas vão ter que procurá-lo, deixei tudo naquele lugar."

Nossa adaptação começará pelo capitão Monkey D. Luffy. O capitão do bando e protagonista da história, Luffy é um usuário de uma fruta do diabo do tipo "Gomu Gomu no Mi", que lhe concede a habilidade de esticar seu corpo como borracha. Ele está determinado a se tornar o Rei dos Piratas e está sempre em busca do lendário tesouro, o One Piece.

Monkey D. Luffy

o Futuro Rei dos Piratas (20K)

F5, H3, R5, A2, PdF0, 25PVs e 25PMs

TIPO DE DANO: Força (Esmagamento).

KIT: Combatente: Ataque inesperado, Chuva de ataques.

VANTAGENS: Humano, Aceleração, Armadura Extra (Gomu Gomu no Mi, Esmagamento, Elétrico, Químico), Ataque Especial (F), Ataque Múltiplo, Duro de Matar (Mega City), Energia Extra, Membros Elásticos (Gomu Gomu no Mi), Sortudo (Mega City).

DESVANTAGENS: Devoção (Ser o Rei dos Piratas), Fraqueza (Água do Mar) (Manual do Defensor), Má Fama (Pirata), Maldição (Akuma no Mi: Gomu Gomu no Mi), Procurado (Governo Mundial) (Manual do Defensor).

PERÍCIA: Animais.

PRINCIPAIS GOLPES:

- Gomu Gomu no Pistol (ataque especial).

- Gomu Gomu no Gatling (ataque múltiplo).

- Gomu Gomu no Bazooka (ataque especial combinado pelo poder do kit: ataque inesperado).

Esta versão da ficha é até a luta contra o Enel, no arco de Skypiea. Sei que existem muito mais poderes, como o Haki e os Gears, mas abordaremos isso em uma matéria dedicada.

Roronoa Zoro,
o Caçador de Piratas (20N)

F4, H3, R4, A2, PdF1, 30PVs e 20PMs.

TIPOS DE DANO: Força (corte), Poder de fogo (corte).

KIT: Guerreiro (completo): Armadura Completa, Ataque contínuo, Crítico automático.

VANTAGENS: Humano, Aceleração, Ataque Especial (F; Poderoso), Ataque Especial (PdF; Preciso), Ataque Múltiplo, Intuição (Mega City), Pontos de Vida Extra x1, Reflexos de Combate (Mega City).

DESVANTAGENS: Código de Honra de Combate, Devoção (Ser o espadachim mais forte do mundo), Má Fama (Pirata), Maldição (Guia enrolado) (Manual da Magia), Procurado (Governo Mundial) (Manual do Defensor).

PERÍCIA: Esportes.

ITTORYU – ESTILO 1 ESPADA

- Ittoryu Iai: Shishi Sonson (F; Ataque Especial)
- Sanjuroku Pound Ho (PdF)
- Sanbyakurokuju Pound Ho (PdF; Ataque Especial)
- 1080 Pound Ho (PdF; Ataque Especial Preciso)

NITORYU – ESTILO 2 ESPADAS

- Taka Nami (F; Ataque Múltiplo)

SANTORYU – ESTILO 3 ESPADAS

- Oni Giri (F; Ataque Especial Poderoso)
- Tatsumaki (F; Ataque Especial Poderoso, Ataque Múltiplo)

Roronoa Zoro, o espadachim do bando e caçador de piratas. Zoro utiliza o estilo de luta de três espadas e busca se tornar o espadachim mais forte do mundo, uma promessa que ele fez junto de sua amiga Kuina, e que é novamente reforçada após sua derrota para Dracule Mihawk. Ele é conhecido por sua personalidade séria e sua lealdade inabalável a Luffy.

Esta versão da ficha é até a luta contra o agente da Cipher Pol 9 Kaku, no arco de Enies Lobby.

Nami, a navegadora do bando. Nami é uma cartógrafa talentosa e é responsável por traçar o curso da tripulação pela Grand Line e no Novo Mundo. Ela era anteriormente membro dos Piratas do Arlong e juntou-se inicialmente aos Chapéus de Palha com a intenção de roubá-los, mas se tornou de fato um dos Chapéus de Palha depois que eles se rebelaram e derrotaram Arlong. Seu sonho é fazer um mapa do mundo inteiro.

Esta versão da ficha é até a luta contra o agente da Cipher Pol 9 Kalifa, no arco de Enies Lobby.

Nami

Gata Ladra (20K)

F1, H3, R2, A2, PdF1, 10PVs e 10PMs.

TIPOS DE DANO: Força (esmagamento), Poder de Fogo (elétrico).

KIT: Punguista (completo): Despistar, Fuga veloz, Mãos leves.

VANTAGENS: Humano (Versatilidade), Aparência Inofensiva, Arena (cidades), Ataque Especial (PdF; Paralisante, Penetrante, Preciso), Patrono (Chapéus de Palha), Riqueza (Tesouro dos chapéus de palha).

DESVANTAGENS: Devoção (Desenhar o mapa-mundi completo), Má Fama (antigo membro dos piratas arlong).

PERÍCIAS: Crime, Especialização em Navegação (Sobrevivência), Pilotagem (Máquinas), Sedução (Manipulação).

TÉCNICA: Perfect Clima-Tact (ataque especial).

Usopp, o atirador de elite do bando. Usopp é um contador de histórias nato e é conhecido por suas habilidades com armas de longo alcance. Ele frequentemente exagera em suas histórias para impressionar os outros. Ele é o quarto membro da tripulação e o terceiro a entrar, fazendo isso no final do Arco Vila Syrup. Embora ele tenha deixado a tripulação durante o Arco Water 7, ele se juntou novamente ao final do Arco Pós-Enies Lobby.

Esta versão da ficha é até a luta contra os agentes da Cipher Pol 9, no arco de Enies Lobby, com a sua personalidade de Sogeking.

Usopp

Rei dos Atiradores (20K)

F1, H4, R2, A2, PdF5, 10PVs e 10PMs.

TIPOS DE DANO: Força (Esmagamento), Poder de Fogo (Variável conforme a munição utilizada).

KIT: Arqueiro (completo): Arco Improvisado, Chuva de Disparos, Tiro Longo.

VANTAGENS: Humano (Versatilidade), Adaptador, Ataque Especial (Kabuto, PdF; Preciso, Teleguiado), Sentidos Especiais (Radar, Visão Aguçada, Visão de Raio-X), Tiro Múltiplo.

DESVANTAGENS: Código de Honra dos Heróis, Devoção (Ser um bravo guerreiro do mar), Má Fama (Mentiroso).

PERÍCIA: Especialização em Engenharia (Máquinas), Mecânica (Máquinas), História (Ciência).

Sanji, o cozinheiro do bando. Considerado um mestre na culinária e também é um combatente habilidoso que utiliza o "Black Leg Style". Ele é conhecido por seu cavalheirismo em relação às mulheres, por sempre alimentar os que estão com fome, e por renunciar ao título de Príncipe da Germa 66 duas vezes. Fugiu de casa quando criança e foi criado pelo ex-pirata Zeff no navio restaurante Baratie.

Esta versão da ficha é até a luta contra o agente da Cipher Pol 9 Jabra, no arco de Enies Lobby.

Vinsmoke Sanji
Perna Negra (20N)

F4, H4, R3, A3, PdF0, 15PVs e 15PMs.

TIPOS DE DANO: Força (esmagamento)

KIT: Chef (Aventureiro Mega City): Alimentação Saudável, Boa Alimentação, Experimente Isso.

VANTAGENS: Humano (Versatilidade), Aceleração, Ataque Especial (F; Perigoso, Poderoso), Técnica de Luta (Ataque Forte, Ataque Violento, Bloqueio, Combo).

DESVANTAGENS: Código de Honra do Cavalheiro, Código de Honra dos Heróis, Devoção (Encontrar o mar All-Blue), Segredo (Membro da Família Vinsmoke).

PERÍCIA: Especialização em Culinária (Artes), História (Ciências) e Acrobacia (Esportes), Investigação.

TÉCNICA: Diable Jamble (ataque especial).

Tony Tony Chopper, o médico do bando. Chopper é uma rena que consumiu a "Hito Hito no Mi", uma fruta do diabo que lhe deu a forma humana. Ele possui várias formas e é capaz de se transformar em um ser gigante quando necessário. Na maior parte do tempo, Chopper é um híbrido de rena/humano do tamanho de uma criança.

Tony Tony Chopper possuí outras 7 formas diferentes, combinando os poderes da Rumble Ball junto da Zoan.

Esta versão da ficha abrange após o retorno dos Mugiwara, depois do Timeskip de 02 anos.

Tony Tony Chopper
(Brain Point) (15N)

F2, H3*, R2, A2, PdF0, 20PVs e 20PMs.

TIPOS DE DANO: Força (esmagamento)

KIT: Doutor de Salistick (completo): Curandeiro exímio, Medicina Superior, Paramédico.

VANTAGENS: Kemono (H+1), Aparência Inofensiva, Metamorfose (Hito Hito no Mi) (Mega City), Mentor (Dr. Hiruluk), Memória Expandida, Patrono (Chapéus de Palha), Pontos de Magia Extra, Pontos de Vida Extra, Sentidos Especiais (Audição aguçada, Faro aguçado).

DESVANTAGENS: Código de Honra (doutor de Salistick), Devoção (Criar um remédio que cure todas as doenças), Fraqueza (Água do Mar), Maldição (Akuma no Mi: Hito Hito no Mi), Procurado (Governo Mundial).

PERÍCIA: Medicina.

HITO HITO NO MI:

- Walk Point, Heavy Point, Jump Point, Arm Point, Horn Point, Guard Point, Monster Point.

Nico Robin, a arqueóloga do bando. Robin possui conhecimento sobre a história mundial e busca informações sobre o século perdido. Ela é usuária da "Hana Hana no Mi", que lhe permite criar braços e olhos em qualquer superfície. Ela é a única sobrevivente da ilha destruída de Ohara, localizada no West Blue.

Esta versão da ficha é até a luta contra os agentes da Cipher Pol 9, no arco de Enies Lobby.

Nico Robin

Demônio de Ohara (20K)

F1, H5, R3, A1, PdF0, 15PVs e 25PMs.

TIPO DE DANO: Força (esmagamento).

KIT: Explorador Destemido (completo): Duro na queda, Mente calejada, Quase um nativo.

VANTAGENS: Humano (Versatilidade), Aparência Deslumbrante (Mega City), Implemento (Força Mágica: Hana Hana no Mi), Implemento (Marionete: Hana Hana no Mi), Membros Elásticos (Hana Hana no Mi), Paralisia (Hana Hana no Mi), Pontos de Magia Extra, Sentidos Especiais (Hana Hana no MI; Audição Aguçada, Visão Aguçada, Faro Aguçado).

DESVANTAGENS: Devoção (Encontrar o Rio Poneglyph), Fraqueza (água do mar), Má Fama (Criança demônio de Ohara), Maldição (Akuma no Mi: Hana Hana no Mi), Procurado (Governo Mundial).

PERÍCIAS: Idiomas, Crime, Sobrevivências.

O carpinteiro do bando. Franky é um gênio da engenharia que projetou o segundo navio dos Chapéus de Palha, o Thousand Sunny. Ele é conhecido por seu corpo cibernético e sua paixão por construir coisas. Ele foi originalmente chamado de "Cutty Flam" até trocar seu nome original por seu apelido a pedidos de Iceburg para esconder sua identidade.

Esta versão da ficha é até a luta contra o agente da Cipher Pol 9 Fukuro, no arco de Enies Lobby.

Franky BF-36 (20K)

F3, H3, R3, A3, PdF3, 15PVs e 15PMs.

TIPOS DE DANO: Força (esmagamento), Poder de Fogo (fogo).

KIT: Canhoneiro: Chuva de Disparos, Mira Perfeita.

VANTAGENS: Adaptador, Membros Elásticos (braço direito com corrente), Tiro Carregável (Coup de Vent), Tiro Múltiplo.

DESVANTAGENS:

Ciborgue (Cérebro Orgânico), Bateria (Seis Litros de Refrigerante Cola), Código de Honra dos Heróis, Má Fama (Chefe da Família Franky), Modelo Especial (Grande, altura de 2,30 m).

PERÍCIAS: Ciências, Máquinas.

Brook, é o músico do bando. Brook é um esqueleto vivo que possui poderes sobrenaturais após comer a "Yomi-Yomi no Mi", e que foi encontrado pelos Chapéus de Palha a bordo de um navio fantasma depois de entrarem no Triângulo Florian. Ele preenche o cargo do tão esperado músico que Luffy queria para sua tripulação desde que sua jornada começou.

Esta versão da ficha é até a luta contra o Shicibukai Moria, no arco de Thriller Bark.

Brook

Soul King (20K)

F3, H3, R3, A3, PdF0, 15PVs e 15PMs.

TIPO DE DANO: Força (Corte).

KIT: Bardo: Conhecimento de bardo, Magia Sutil: O Canto da Sereia, Fúria Guerreira, Marcha da Batalha, Proteção de Tanna-Toh.

VANTAGENS: Fantasma (Yomi Yomi no Mi; Incorpóreo, Pânico e Imortal), Aceleração, Ataque Especial (F; Penetrante), Possessão (Yomi Yomi no Mi), Técnica de Luta (Ataque Debilitante, Ataque Preciso).

DESVANTAGENS: Devoção (Reencontrar seu antigo amigo Laboon), Fraqueza (Água do Mar), Maldição (Akuma no Mi: Yomi Yomi no Mi), Modelo Especial (altura: 2,77 m), Monstruoso (seu antigo esqueleto).

PERÍCIAS: Artes, Manipulação.

TÉCNICAS: Soul Solid (Ataque Especial Penetrante).

Jinbe

Cavaleiro do Mar (20)

F5, H3, R5*, A3, PdF2, 35PVs e 25PMs.

TIPO DE DANO: Força (esmagamento), Poder de Fogo (Químico: água).

KIT: Domador de Ondas: Bolha da morte, Jato Cortante.

VANTAGENS: Anfíbio (Homem-Peixe), Arena (água), Pontos de Vida Extra. Sentidos Especiais (Radar, somente dentro da água), Técnicas de Luta (Ataque Forte, Ataque Preciso, Ataque Violento, Bloqueio, Combo, Força Oculta; F).

DESVANTAGENS: Ambiente Especial (água), Devoção (construir um futuro onde os humanos e homem-peixes vivam em igualdade), Modelo Especial (altura: 3,01 m), Procurado (Governo Mundial), Vulnerabilidade: Fogo.

PERÍCIAS: Natação (Esportes), Especialização em Luta (Esportes), Pilotagem (Esportes) e Navegação (Sobrevivência).

TÉCNICAS DE LUTA:

Yarinami (Técnica de Luta: Ataque Forte)

Samehada Shotei (Técnica de Luta: Ataque Violento)

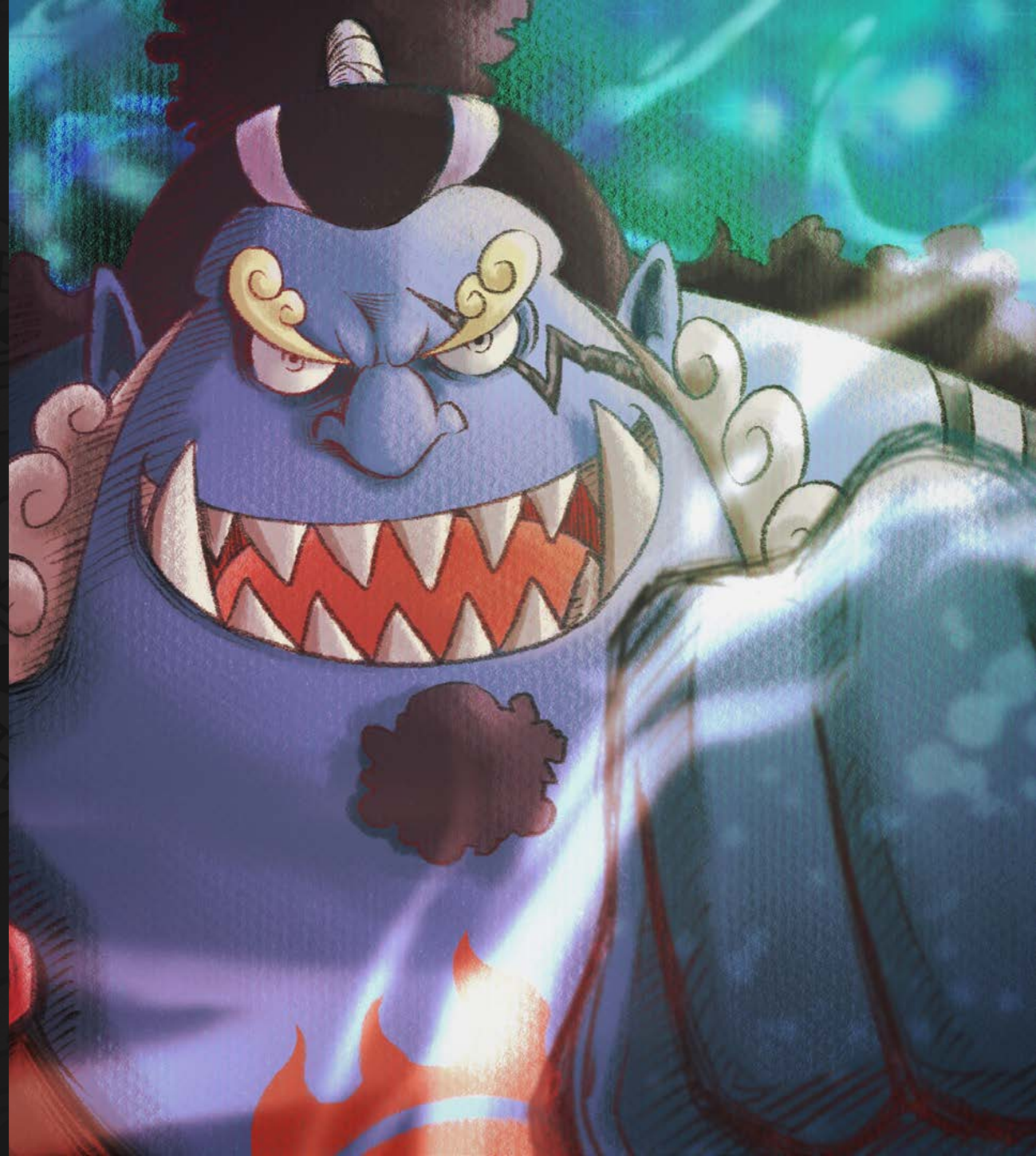
Uchimizu (Técnica de Luta: Ataque Preciso)

Samegawara Seiken (Técnica de Luta: Força Oculta)

Buraikan (Poder do Kit: jato cortante).

Jinbe, o timoneiro do bando. Jinbe é um tritão e um mestre na arte do Karatê dos Homem-Peixe, uma forma de luta baseada em água. Ele tornou-se um aliado valioso de Luffy e sua tripulação. Jinbe é um homem-peixe sendo um tubarão-baleia e seu sonho é realizar o desejo moribundo de seu ex-capitão Fisher Tiger, de coexistência e igualdade entre humanos e homens-peixe. Ele eventualmente se tornou um dos Shichibukai, embora tenha renunciado durante a Batalha de Marineford.

Esta versão da ficha é até a luta contra Hordy Jone, no arco dos Homem-Peixes.



Akuma no Mi

Como vocês podem ver, alguns dos nossos tripulantes são usuários das misteriosas Akuma no Mi, também conhecidas como Frutas do Diabo. Elas estão espalhadas por todo o planeta de One Piece, são únicas e não existe outra igual. Cada fruta consumida oferece um poder único ao seu usuário, com poderes variando entre esticar os braços como borracha e até causar terremotos, gerando destruição em massa. São agrupadas em três categorias: Paramecia, Logia e Zoan. Além disso, todas as Akuma no Mi são conhecidas por seu sabor fortemente desagradável, e por fazer com que o consumidor perca permanentemente sua capacidade de nadar.

"Eu ouvi dizer que são encarnações dos demônios dos mares. Se você comer uma, você vai ganhar uma habilidade especial, mas o mar vai te odiar e você não conseguirá mais nadar!" Shanks fala com Buggy sobre as Akuma no Mi.

Em 3D&T, não vamos criar mais uma regra ou poder específico para representá-las. Para ficar mais fácil, na hora de criar o seu personagem em One Piece, se ele for um usuário de Akuma no Mi, coloque as seguintes vantagens e desvantagens:

- MALDIÇÃO (akuma no mi), no valor de -1 ponto;

- FRAQUEZA (água do mar), nos valores entre -1 ou -2, conforme sua exposição ao mar;

- UMA VANTAGEM para representar seus poderes, entre 02 ou 03 pontos de personagem, sendo possível escolher Implemento.

As Akumas no Mi são divididas em três tipos:

PARAMECIA - Quem as come ganha o poder de modificar sua estrutura corporal, produzir substâncias e manipular essas substâncias e o ambiente (como um terremoto), dependendo da Akuma no Mi. Exemplo: Buggy comeu a Bara Bara no Mi, que dá a ele a capacidade de dividir seu corpo em pedaços.

LOGIA - São caracterizadas por dar ao usuário a capacidade de se tornar, criar e controlar um elemento ou força da natureza. Um traço comum entre os poderes de Logia é a intangibilidade e a capacidade de reformar o corpo elementar de uma pessoa se sua estrutura for interrompida de alguma forma, muitas vezes por ataques físicos. Exemplo: A Goro Goro no Mi permite que o usuário se torne, crie e controle a eletricidade. Foi comida por Enel.

ZOAN - Este tipo de fruta permite ao usuário transformar-se em outras espécies e formas híbridas entre espécies à vontade. Os tipos de Zoan são especialmente eficazes no combate próximo pois, eles tem uma defesa incrivel e também uma força acima do normal. Exemplo: Dalto, o atual rei de Drum comeu a Ushi Ushi no Mi, Modelo: Bison, que permite se transformar em um bisão e em uma forma meio-humana/meio-bison que se assemelha a um minotauro.

Para encerrar esta primeira matéria, One Piece se destaca por sua singularidade, longevidade, riqueza de mundo, diversidade de temas e a capacidade de manter um apelo amplo ao longo dos anos. Isso o diferencia de outras obras de sucesso da Shonen Jump e contribui para seu lugar especial no mundo do manga e anime, o que causou um impacto cultural duradouro, não apenas no Japão, mas também internacionalmente. Sua influência é sentida em diversas formas de mídia, como moda, música e entretenimento.

Se você é um fã das antigas ou começou agora, seja bem-vindo a bordo deste navio. Nas próximas edições, vamos apresentar mais deste rico cenário, com mais fichas, descrição de ilhas e locais importantes, as organizações que tentam manter o mundo equilibrado.

Até a próxima!

WELLINGTON BOTELHO

Era das ARCAS
A PRIMEIRA (E MAIS DIVERTIDA)
LIGHT NOVEL DE 3DET VICTORY!
Era das ARCAS
Marcela Alban
Marcelo Cassaro
Era das ARCAS
Marcela Alban
Marcelo Cassaro
Arco em dois volumes | jamboeditora.com.br

ADAPTAÇÃO

STAR WARS REBELS

UMA JORNADA ÉPICA DE AVENTURA E RESISTÊNCIA CONTRA O IMPÉRIO GALÁCTICO

A série "Star Wars Rebels" segue as aventuras de um grupo improvável de heróis enquanto lutam contra a tirania do Império Galáctico. A história se passa alguns anos antes dos eventos do filme "Uma Nova Esperança" e apresenta um elenco diverso de personagens, incluindo o jovem Padawan Ezra Bridger, a rebelde Twi'lek Hera Syndulla, o ex-Jedi Kanan Jarrus, o guerreiro Lasat Zeb, o droide astromecânico Chopper e a talentosa artista mandaloriana Sabine Wren.

Juntos, esses heróis formam a tripulação do cargueiro VCX-100 Fantasma, que serve como sua base móvel e seu meio de transporte para suas missões perigosas. Enfrentando stormtroopers, inquisidores e outras ameaças imperiais, a equipe deve lutar não só pela sua própria sobrevivência, mas também pela liberdade da galáxia.

A série tem um tom mais leve do que os filmes da saga "Star Wars", mas ainda assim aborda temas importantes, como a luta pela liberdade, a amizade e a família. Com uma narrativa envolvente, personagens cativantes e uma animação de alta qualidade, "Star Wars Rebels" é uma jornada épica que captura a essência do universo "Star Wars" e a luta contínua contra o Império Galáctico.

ERIC ELLISON

EZRA BRIDGER, 12A

F2 H4 R2 A1 PDF0
10PVS 10PMS

KIT: Jedi (A Força está com você, Sabre de Luz*)

VANTAGENS: Ataque Múltiplo, Mentor (Kanan Jarrus), Sensitivo à Força.

DESVANTAGENS: Código de Honra dos Heróis e Devoção

PERÍCIAS: acrobacia, disfarce e furtividade.

***SABRE DE LUZ HÍBRIDO:** o sabre de Ezra foi construído de modo híbrido a funcionar tanto como um blaster tanto como um sabre tradicional, embora ambos os circuitos não possam ser ativados simultaneamente. Na forma de sabre ele fornece um bônus de +1 na F, enquanto na forma de Blaster ele acrescenta um bônus +1 no PdF e possui um Ataque Especial (paralisante).

EZRA BRIDGER

Ezra Bridger era um jovem órfão de Lothal que se tornou um membro dos Rebeldes e rapidamente se tornou valioso para a equipe. Ezra é um hacker habilidoso e possui a habilidade de sentir a Força,o que foi notado por Kanan Jarrus que depois decide treiná-lo no Caminhos da Forca. Amadurecendo e se desenvolvendo junto com outros membros da, ele acaba se tornando um líder corajoso, capaz de tomar decisões difíceis em situações de risco.

KANAN JARRUS, 17A

F3 H3 R3 A3 PDF0
15PVS 15PMS

KIT: Agente Rebelde (campeão dos oprimidos, plano de ação) e Jedi Renegado (defender ideal, heroísmo, meditação da batalha e sabre de luz).

VANTAGENS: Aliado (Ezra Bridger),Deflexão, Sensitivo à Força, Tradição Jedi.

DESVANTAGENS: Código de Honra dos Heróis, Devoção (lutar contra o Império), Protegido (Ezra Bridger), Má Fama.

PERÍCIAS: Investigação e Sobrevivência.

KANAN JARRUS

Kanan Jarrus, nascido Caleb Dume, é um Jedi sobrevivente da Ordem 66. Tendo escapado graças ao sacrifício de sua Mestre, Depa Billaba, em Kaller, ele conheceu o contrabandista Janus Kasmir, que o ensinou a sobreviver como um fugitivo. Escondendo-se, ele abandona os caminhos Jedi por algum tempo, trocando seu sabre de luz por um blaster para esconder sua identidade.

Depois de trabalhar com a agente rebelde Twi'lek Hera Syndulla convencido a se juntar a sua nascente célula rebelde. Agora, ele ajuda a derrubar o Império, ao mesmo tempo em que treina seu novo aprendiz, Ezra Bridger.

HERA SYNDULLA

Hera Syndulla, a líder rebelde da raça Twi'lek, é um nome reconhecido em toda a galáxia por sua coragem e habilidade como piloto. Comandando a nave VCX-100 Fantasma, ela é a base dos Rebeldes de Lothal, um grupo de resistência contra o Império Galáctico.

Ao lado do amigo Jedi, Kanan Jarrus, Hera lidera batalhas épicas contra as forças imperiais, inspirando outros a se juntarem à Rebelião. Seu compromisso inabalável com a causa da liberdade é um exemplo para muitos que a admiram por sua liderança forte e compassiva.

Apesar dos perigos e obstáculos que encontra, Hera e sua equipe enfrentam cada missão com determinação e coragem, sempre dispostos a arriscar suas vidas para proteger a causa da Rebelião. Seu legado como uma heroína galáctica inspira muitos a continuarem lutando pela liberdade em toda a galáxia.

HERA SYNDULLA, 18N

F0 H4 R2 A0 PDF2
10PVS 10PMS

KIT: Agente Rebelde (ás na manga, despistar e plano de ação)

VANTAGENS: Twi'lek; Aliado (Chopper), Aliado Gigante (Fantasma, nave modelo VCX-100), Contatos e Perito (pilotagem).

DESVANTAGENS: Código de Honra dos Heróis.

PERÍCIA: Investigação e Máquinas.

CHOPPER

Chopper é um droide astromecânico que serviu em uma célula rebelde liderada por Hera Syndulla e Kanan Jarrus. Ele é responsável pela manutenção da nave Fantasma e participou de vários ataques a alvos Imperiais. Devido à falta de manutenção, Chopper desenvolveu uma personalidade ácida, mas é um membro leal da tripulação.

C1-10P "CHOPPER" 12N

F1 H3 R1 A0 PDF2
5PVS 5PMS

VANTAGENS: Dróide; Genialidade, Movimento Especial (deslizar, escalar, queda suave), Perito (computação), Memória Expandide

DESVANTAGENS: Lento e Modelo Especial.

PERÍCIA: Máquinas

A FANTASMA, (CARGUEIRO LEVE VCX-100)

A Fantasma, pilotada por Hera Syndulla, era a nave estelar e base de um grupo de rebeldes de Lothal. Possuía diversas características, como uma torre de canhão de laser de 360 graus, dois canhões de laser dianteiros e traseiros, alojamentos e uma nave secundária acoplada que servia como caça ou torre de artilharia. A nave também tinha muitas surpresas ocultas que ajudaram na luta contra o Império.

FANTASMA, 19S

F2 H0 R3 A3 PDF3
15PVS 15PMS

VANTAGENS: Mecha; Aceleração, Hiperespaço, Sentidos Especiais (radar), Tiro Múltiplo, Tripulação 2 e Voo.

DESVANTAGENS: Munição Limitada.

ZEB ORRELIOS

Garazeb Orrelios, tendo "Zeb" como apelido, é o honrado e feroz Lasat, um dos membros mais antigos da tripulação do Fantasma. Ele é um guerreiro habilidoso e destemido, mas também tem um coração bondoso e se preocupa profundamente com seus amigos e aliados. Zeb cresceu em Lasan, sua terra natal, que foi devastada pelo Império Galáctico. Ele foi um dos poucos sobreviventes do ataque e, desde então, tem dedicado sua vida à luta contra o Império.

Com sua força e habilidades de combate, Zeb é uma força a ser considerada no campo de batalha. Ele é um especialista em combate corpo a corpo e pode derrubar facilmente vários stormtroopers de uma só vez. Zeb é muito leal aos seus amigos e está sempre disposto a arriscar sua vida para protegê-los.

ZEB ORRELIOS 17N

F4 H2 R3 A3 PDF0
15PVS 15PMS

KIT: Soldado (ataque inesperado, disciplina marcial e força bruta)

VANTAGENS: Ataque Múltiplo, Técnica e Luta (ataque debilitante e bloqueio),

DESVANTAGENS: Fúria

PERÍCIAS: Sobrevivência

SABINE WREN

Sabine Wren, uma jovem Mandaloriana que se juntou aos Rebeldes de Lothal depois de desertar da Academia Imperial de Mandalore. Como especialista em explosivos e armamento, Sabine é responsável por armar e equipar a equipe de rebeldes para suas missões. Ela também é uma artista talentosa, usando sua habilidade com a pintura para deixar sua marca nos muros e estruturas do Império em forma de protesto à ocupação Imperial nos planetas.

Apesar de sua personalidade forte e temperamental, Sabine é uma aliada leal e comprometida com a causa da Rebelião. Ela se tornou uma amiga próxima de Ezra Bridger, com quem compartilhava o gosto pela aventura e a luta pela liberdade. Sabine luta com destreza em combate, usando sua agilidade e inteligência para superar seus inimigos. Mas, assim como Zeb, ela também carregava suas próprias feridas do passado e lutava para encontrar seu lugar no mundo em meio à guerra.

SABINE WREN, 15N

F1 H3 R2 A2 PDF3
10PVS 10PMS

KIT: Soldado (armadura completa, ataque inesperado e tiro múltiplo)

VANTAGENS: Ataque Especial (preciso), Inventor, Tiro Múltiplo

DESVANTAGENS: Código de Honra dos Heróis.

PERÍCIAS: Demolição, Desenho e Pilotagem.

COLOQUE
O SEU
MUNDO EM
MOVIMENTO!
Chega de interpretar sempre os mesmos
personagens ou de mestrar sempre do mesmo jeito!
Encontre aqui, notícias, resenhas, dicas e muito mais.
CLIQUE AQUI
MOVIMENTO
RPG
E VISITE-NOS!

GALERIA DE VILÕES

Capitão Nemo
& O ANTI-HERÓISMO

Defensores, sejam bem-vindos a mais uma galeria dos vilões. Dessa vez vamos falar sobre Jules Verne, um dos autores mais influentes da literatura de aventura e ficção científica do século XIX. Jules Verne, nascido em 8 de fevereiro de 1828 na França, é conhecido por suas obras que abordam temas de viagens extraordinárias e avanços científicos em um período em que a exploração do mundo e a inovação tecnológica estavam em ascensão.

As obras mais famosas de Jules Verne são:

VINTE MIL LÉGUAS SUBMARINAS (1869): Este romance icônico segue as aventuras do Capitão Nemo e sua tripulação a bordo do submarino Nautilus. O livro é uma das primeiras obras a explorar o mundo oceânico e a tecnologia dos submarinos.

A VOLTA AO MUNDO EM OITENTA DIAS (1873): Esta história segue o personagem Phileas Fogg, que faz uma aposta para dar a volta ao mundo em 80 dias. O romance é uma celebração da engenhosidade humana e da aventura global.

DA TERRA À LUA (1865): Este livro imagina uma viagem à lua muito antes da era espacial. Ele descreve os esforços de um grupo de americanos para lançar uma cápsula espacial até a lua usando um enorme canhão.

A ILHA MISTERIOSA (1874): Nesta obra, um grupo de náufragos sobrevive em uma ilha aparentemente deserta, onde enfrentam desafios de sobrevivência e descobrem segredos científicos.

VIAGEM AO CENTRO DA TERRA (1864): Este romance narra a jornada de exploradores que descem ao centro da Terra através de uma série de cavernas e túneis. É uma das primeiras obras a explorar o conceito de viagem subterrânea.

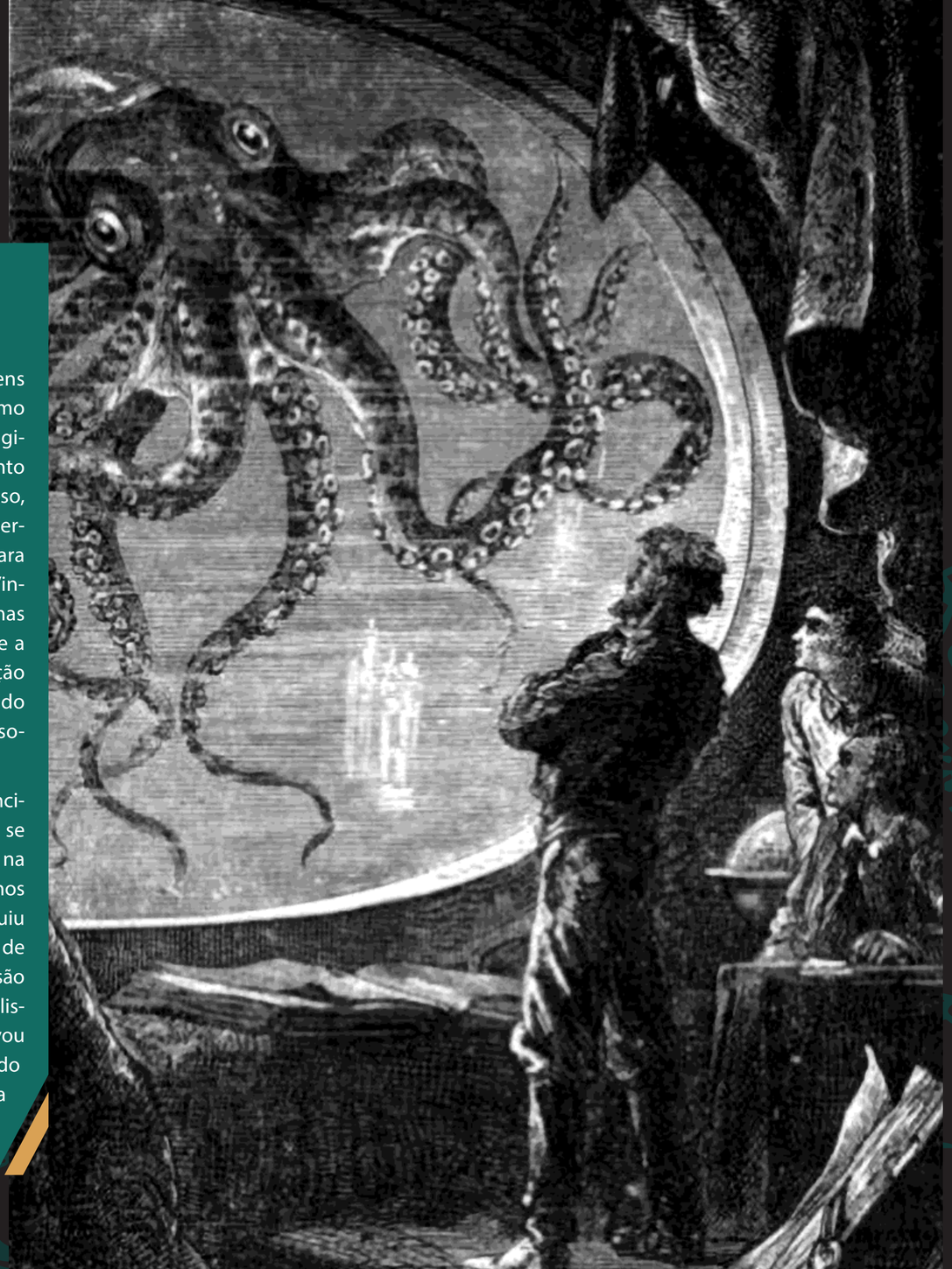
O RAIO VERDE (1882): Este romance é uma combinação de aventura e romance, seguindo o protagonista em busca do fenômeno do "Raio Verde", que é associado ao amor verdadeiro.

Vinte Mil Léguas Submarinas

"Vinte Mil Léguas Submarinas" é uma das obras mais icônicas de Jules Verne. Este romance de aventura submarina segue as fascinantes e perigosas explorações do Capitão Nemo e sua tripulação a bordo do submarino Nautilus. A história é narrada pelo Professor Pierre Aronnax, um naturalista francês que, junto com seu fiel servo Conseil e o experiente arpoador Ned Land, que embarcam em uma expedição a bordo do Abraham Lincoln, um navio de guerra. Sua missão é investigar relatos de uma misteriosa criatura marinha que tem causado estragos em navios ao redor do mundo. Durante a expedição, o Abraham Lincoln encontra o suposto monstro marinho e inicia uma perseguição. No entanto, eles logo descobrem que o monstro é, na verdade, o submarino Nautilus, comandado pelo enigmático Capitão Nemo. O Nautilus é uma maravilha da engenharia do século XIX. É capaz de navegar sob as ondas de forma autônoma e tem tecnologia avançada para a época. O Capitão Nemo, um homem misterioso com um passado obscuro, é o gênio por trás dessa incrível invenção.

Ao longo do romance, os personagens enfrentam desafios emocionantes, como encontros com criaturas marinhas gigantes, naufrágios e até um confronto com um polvo gigante. Enquanto isso, tentam desvendar os mistérios que cercam o Capitão Nemo e seu motivo para viver sob o mar. Além da aventura, "Vinte Mil Léguas Submarinas" aborda temas mais profundos, como a relação entre a humanidade e a natureza, a destruição dos ecossistemas marinhos e a busca do Capitão Nemo por vingança contra a sociedade que o rejeitou.

O Capitão Nemo é, na verdade, o Príncipe Dakkar, um brâmane indiano que se revoltou contra o domínio britânico na Índia após a morte de sua esposa e filhos nas mãos dos colonizadores. Ele construiu o submarino Nautilus como um meio de viver sob as ondas e escapar da opressão colonial. Seu ódio intenso pelo colonialismo e pela destruição dos oceanos o levou a viver uma vida de reclusão, atacando navios de várias nações para vingar a injustiça que ele testemunhou.



O Capitão Nemo pode ser considerado como um dos primeiros anti-herois da Literatura Moderna. Um anti-herói é um personagem que, de maneira geral, carece de algumas das características tradicionalmente associadas aos heróis convencionais. Em vez disso, eles têm características ambíguas, muitas vezes desafiando a moral convencional. Ele ataca e afunda navios de várias nações, causando a morte de marinheiros e tripulantes. Embora ele tenha suas razões, essas ações são violentas e, em muitos aspectos, antiéticas. Suas motivações para agir contra as nações colonizadoras são compreensíveis, dada a opressão que ele testemunhou na Índia. No entanto, sua busca por vingança e seu comprometimento com a destruição não são típicos de um herói tradicional. A escolha de viver uma vida de solidão sob o mar, afastado da sociedade e do mundo exterior é incomum para este arquétipo, que geralmente busca a interação e o relacionamento com outros personagens.

É importante notar que a caracterização do Capitão Nemo como um anti-herói é uma das razões pelas quais ele é um personagem tão intrigante e complexo. Sua mistura de qualidades heroicas e antiéticas o torna um elemento central da trama de "Vinte Mil Léguas Submarinas" e uma figura fascinante na literatura.

CAPITÃO NEMO (34N)

F1 A2 R2 A1 PdF2
10pvs 10pms

TIPO DE DANO: Força (corte), Poder de Fogo (perfuração).

KIT CIENTISTA AVENTUREIRO:

Especialista em Ciência, Especialista em Campo, Plano de Ação e Sorte De Quem Sabe.

KIT COMANDO:

Agir em Grupo, Comandar Unidade e Especialista em Sobrevivência.

VANTAGENS: Aliado Gigante (Nautillus), Arena (Água), Capitania, Genialidade, Humano, Inventor, Riqueza.

DESVANTAGENS: Devoção (Se vingar dos Países do Colonizadores Europeus), Segrego: Identidade Secreta .

PERÍCIAS: Arte: Instrumentos musicais, Redação e Joalheria, Ciência, Crime, Esportes, Idiomas, Máquinas, Investigação, Sobrevivência.

Mas qual é a diferença entre Heroi e Anti-Heroi? Vou explicar as características entre esses termos relacionados a personagens em narrativas:

O heroi é o personagem central da história, muitas vezes associado a qualidades como coragem, bondade, altruísmo e moral. Geralmente, ele enfrenta desafios e obstáculos para alcançar um objetivo nobre ou salvar o dia. Exemplos clássicos de heróis incluem Superman, Harry Potter e Frodo Baggins.

Já o Anti-Heroi compartilha algumas características com o herói, mas também exibe traços que não são tipicamente associados à virtude, como egoísmo, moralidade ambígua ou métodos questionáveis. Muitas vezes eles têm motivações pessoais complexas e podem realizar ações moralmente ambíguas em busca de seus objetivos. Exemplos de anti-heróis incluem Wolverine, Deadpool e Walter White de "Breaking Bad".

Um dos principais figuras narrativas é o Vilão. O vilão é o antagonista principal da história, muitas vezes retratado como o inimigo do herói e responsável pelos conflitos centrais da trama. Os vilões podem ser motivados por ganância, ambição, maldade, vingança, ou outros motivos egoístas. Exemplos de vilões incluem o Coringa, Lorde Voldemort e Scar de "O Rei Leão".

E assim como o Anti-Heroi, recentemente começamos a falar da figura do Anti-Vilão. O anti-vilão é um personagem que, embora possa estar em oposição ao herói, tem motivações ou características que os tornam mais complexos e até mesmo simpáticos. Eles podem estar agindo por um senso distorcido de justiça, motivos pessoais ou mesmo por obrigação. Magneto dos X-Men e Killmonger de "Pantera Negra" são exemplos de anti-vilões.

EDGARD CASTRO

WELLINGTON BOTELHO

AETHERICA

REVISTA DIGITAL DE CONTOS E RPG

A cada trimestre, três contos exclusivos, material de RPG para sistemas diversos, e mais!

BAIXE A EDIÇAO ZERO GRATUITAMENTE

THESKYANDTHESEA.COM
HDWALLPAPERS2013.COM